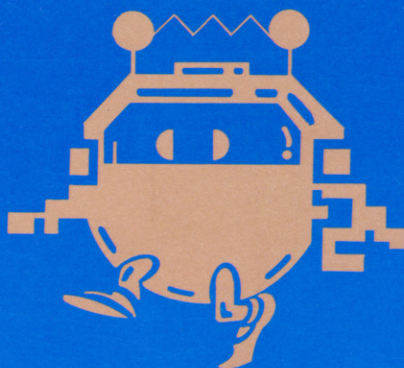
1993年３月１日発行（毎月１回１日発行）第11巻　第３号　通巻101号　1986年７月３日第３種郵便物認可

パソコンゲーム
SOFT&HARD10年史

コンプティーク3月号付録

CONTENTS

10年前、一冊の雑誌が創刊された。

コンプティーク

さまざまな情報を詰め込み

読者に力を与える希望の書。

綿々と紡がれた10年の歳月に沿って、

パソコンゲームの

ソフト＆ハードの流れを公開しよう。

コンプ以前はこうだった！

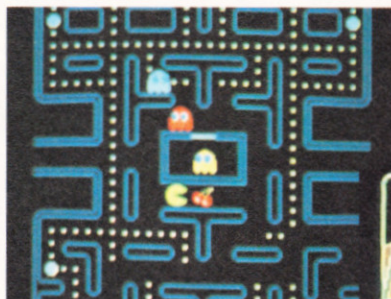
まずはコンプ以前、霧の彼方、10年以上前のコンピュータワールドを振り返ってみよう。

インベーダー&パックマン

▲伝説のゲームとも言える「スペースインベーダー」は喫茶店まで侵略したのだ。●タイトー

▲それまで、ゲームと言えばこんな感じ。デパートの屋上ノリが支配していたのだ。

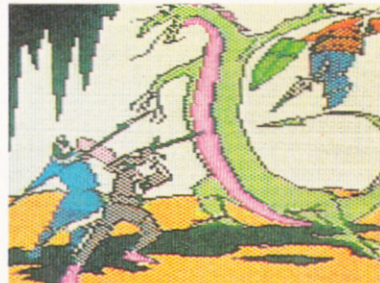
一部の人だけの楽しみだったコンピュータホビー。それを大きく世間に知らしめたのが「スペースインベーダー」だろう。『テレビテニス』や『ブロック崩し』も忘れられないけど、大人に「テレビでゲームができて、そのうえ面白い！」と認知させたのはインベーダーブーム（そういうのがあった）である。

それを踏み台にゲームセンター＝テレビゲームみたいな考え方（それも古いけど）が定着し、多くの子供たちはこんな野望を持った「自分の家でプレイしてみたい……と」。

◀アメリカ人をも魅了したテレビゲームの大ヒット作『パックマン』。●ナムコ

▶自分の家でこんなゲームができる！　パソコンはまさに子供たちの福音だった。

外国ゲームに憧れて……

子供たち（子供の心を持った大人も含む）は安いゲームマシンに我慢できずにコンピュータに手を出しはじめた。そしてアーケードの魅力を自宅へと引き込んでいく。しかしマシンの性能などの問題で自宅のゲームとゲーセンとのギャップは大きかった。そんななか、羨望を集めたのがアップルをはじめとする外国のマシンである。マシンの性能ではなく、オリジナリティを持ったゲームが彼らを魅了したのだ。

▲アップルIIeはキャッチコピーも「憧れの……」となるほど、高価で手が届かないマシンだった。

▲『ウィザードリィ』を死ぬまでにプレイしてみたいと思った人は多かった。●Sir-Tech

国産パソコンをねらえ!

▲このバンダイのパソコン(!)RX-78ガンダムなど、いま見てもなかなか高性能のマシンだ。

そんななかで、国内パソコンメーカーは着実に技術力を上げはじめた。

また、ソフトが売れることによってゲームを作る環境が整い、ソフトメーカーが育ちつつあり(だからコピーはダメなのよ!)、国内でもパソコン事情に活気が出てきた。

雑誌が創刊され、秋葉原にはコンピュータを求めて人があふれて、各電気メーカーもこぞって新機種を発表していった。NECのPCシリーズ、シャープのMZシリーズ、富士通のFMシリーズなどである。ここで、やっとパソゲーというものが定着したのである。

▲シャープもMZシリーズのローコストマシンをリリースした。MZシリーズの豊富なソフトが使用可。

◀普通のテレビ画面の上に、CGを重ねられるX1シリーズもシャープの製品だ。

▶日立のベーシックマスターも普及の名作機。ゲームがいくつもリリースされた。

MSXの登場! パソゲー蜜月時代

もはや、パソコンは手の届かないものじゃなくなった。やっぱり面白いゲームは海外中心だけど、国産機への移植や、国内でも面白いゲームが続々誕生し、ユーザーたちを楽しませた。

雨後の竹の子のようにソフトメーカーが現れ、ゲームを量産した。しかし多くのメーカーはすぐに消滅してしまったのだ。まだパソコンとの付き合い方が固まってないためである。

1982年。米国マイクロソフト社と日本のアスキー社の間で一つの規格が定まる。MSXと呼ばれるそれはパソコンメーカー同士のハードの境界をなくした統一の規格であった。1983年には各メーカー(今までパソコンをつくらなかったところも)が新機種を次々と発表した。値段は19800円からとまさに誰にでも手に入れることができる、パソコンの市民権が誕生したのだ。

ここから本当にパソゲー時代が始まる。とりあえず持ってなくても、誰もがパソコンに触ったり、興味を持ったりする時代になったのである。

◀楽器メーカーのヤマハもMSXに参入。基本仕様以外はどうアレンジしてもいいのだ。

▶三洋もMSXをリリース。ライトペンを標準装備している。こういう差も嬉しいもの。

そして――――

コンプティーク 発進!

この10年を振り返る…

パソコンヒストリー年表

おさらいが終わったところで、10年間を年表にして見返してみよう。たった10年だけど、実にたくさんの変化が起こっているのがわかるね。

'83	'84	'85	'86	'87
コンプティーク創刊 ●PC-9801F発売 ●PC-8801mkII発売 ●アスキー・マイクロソフト社MSX規格発表 ●任天堂ファミリーコンピュータ発売 ●ビー・ピー・エス「ザ・ブラック・オニキス」 ●光栄が「信長の野望」を発売 ●ブローダーバンド「ロードランナー」 ●エニックスソフトコンテスト中村光一「ドアドア」が優秀賞	●富士通FM-77発売 ●米国APPLE社Macintosh発売 ●T&Eソフト「ハイドライド」 ●ファルコム「ドラゴンスレイヤー」 ●堀井雄二「オホーツクに消ゆ」 ●ハドソン「デゼニランド」	●PC98Vシリーズ ●APPLE IIC ●光栄「三國志」 ●システムソフト「大戦略」 ●任天堂ファミコン「スーパーマリオブラザーズ」 ●ファルコム「ドラスレ2ザナドゥ」 ●ハッカー	●PC-98ラップトップタイプ発売 ●ファコミコンディスクシステム ●ブラザー工業のソフト自動販売機「TAKERU」 ●エニックス、ファミコン「ドラゴンクエスト」を発売 ●ファルコム「イース」シリーズ ●アートディンク「A列車で行こう」 ●スクウェア「ブラスティー」	●NEC家庭用ゲーム機PCエンジンを発売 ●エプソンPC-286 ●シャープX68000 ●ファミコン1000万台突破 ●「ドラゴンクエストII」 ●ファルコム「ソーサリアン」 ●ブレイングレイ「抜忍伝説」

◀「サラダの国のトマト姫」当時の傑作アドベンチャーのひとつだ。●ハドソン

▶ソニーのパソコンのデモディスクについたソフト。クオリティが異常に高い。

▲なんとカセットテープに声優さんの声が入っており、タイムリーに流れるようになっているのだ。

この10年間の流れを見たときに、パソコンとついたり離れたりするポジションを取っていたのが『ガンダム』だろう。テレビから映画になり、続編ができる中でいろんな形でパソコンゲームになった。●ラポート

年表を見ていると気になるのは、ファミコンの台頭と、パソコン新機種発売のペースだろう。年間を通してさまざまなソフトが発売されるけど、ハードあってのソフトという考え方もあるため、ハードの発売の動向は気になるところ。

ハードの発売ペースがなんといっても早いのがNEC。これによって常にユーザーを引きつけ、ソフトメーカーに対してはいい刺激になっていると言えるだろう。少し違うだけでも、いつも新製品の気持ちでいることは大切かもね。

スタートは遅いけど、富士通のTOWNSなどもポイントが高い。モデルチェンジのタイミングも悪くなく、つねに高いポテンシャルのマシンを世に出している。

一方ファミコンに関してはソフトをこまめにリリースしながら、着実に販売台数を伸ばしているイメージがある。この10年の間にファミコンが生まれ、大流行し、ややおさまって、スーパーファミコンが出ているのだから忙しい10年だよね。

'88	'89	'90	'91	'92
●セガ社家庭用ゲーム機メガドライブを発売 ●ビー・ピー・エス、ソビエト製のパソコンゲーム「テトリス」発売 ●GAM「太平洋の嵐」 ●ハミングバード「ロードス島戦記」	●富士通CD-ROMドライブ内蔵機FM TOWNSを発売 ●ズーム「ジェノサイド」 ●ファルコム「ワンダラーズ・フロム・イース」	●PC-8801mc発売 ●任天堂スーパーファミコン発売 ●富士通TOWNS用ソフトを続々リリース「ドラッケン」「ザックマックラッケン」 ●アップルコンピュータジャパンMacintoshシリーズを低価格化	●コンプRPG発行 ●パソコンメーカー大手3社PC-98、TOWNS、X68000に路線を固める ●NECPCエンジンDUO ●富士通「ルーム」 ●ファルコム「ブランディッシュ」 ●ガイナックス「プリンセスメーカー」	●NECがCD-ROM内蔵PC-9821発売 ●富士通TOWNS II ●ガイナックス「ふしぎの海のナディア」 ●IBMコンパチ低価格化で市場参入 ●JHV「卒業」 ●マイクロキャビン「エルムナイト」

◀ゲームのグラフィックのレベルは留まることを知らずに上がる一方。

◀パックマンの筐体写真。こんなに小さなものが世界にブームを起こすんだから不思議ではあるよね。

◀パソコンも、美しく進化をつづけている。生き残るマシンはどれ？

年表以前…

この10年は家庭にゲームが入ってきた10年でもあったのだ。

それまでは、ゲームセンターや喫茶店の箱入り娘だったテレビゲームたちも、パソコンやファミコンに形を変えて家庭に入り込んでくるようになったのだ。時代は変わるものである。

まぁ、一方でゲームセンター用のテーブル筐体を自宅に置く人間もいるのだから面白い。やはりテレビゲームにしても、本物の魅力のほうが強いんだろうね。

これがCOMPTIQ創刊号だ!!

「ザ テレビジョン別冊　コンプティーク」が生まれたのは今から10年前の1983年。MSXや98シリーズがリリースされ、パソコンムーブメントのピーク時にタイムリーに創刊されたのだ。

まさにハイテク・バラエティ

コンプティーク創刊号（別冊だったのは初めのうちだけ）の内容はいま見ても驚くほどにバラエティに富んだものだった。ゲームの紹介やハードの紹介にとどまらず、インタビューやコミック、企画記事などのオリジナル記事も満載し、すでに現在のスタイルを完全につかんでいる。

▲街頭インタビューでパソコンとの付き合い方を聞く。いろんな意見が出てるのだ。

◀ハイテクミュージシャンの冨田勲氏にインタビュー。使っている機材に圧倒。

▶オリジナルプログラム『ゴジラ対UFO』だ。

▲目次にはコンプ君。パソコン気学講座や米ソ電子戦特集なども面白い。

ハードはMSX

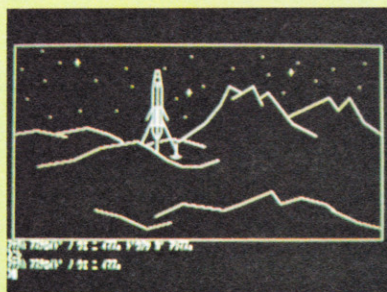
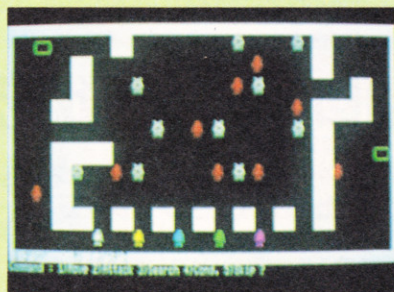
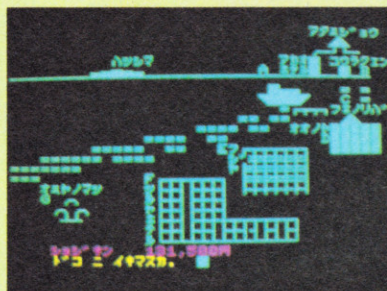
なんといってもブームなのはMSXだろう。各メーカーの新型ハードが出そろったところ。さまざまな特徴を持った同一規格のマシンが一堂に会したのだ。読者はどれを買うかのガイドラインとして資料雑誌を読みまくったもんである。ちなみにコンプの第１号でもばっちり特集があった。

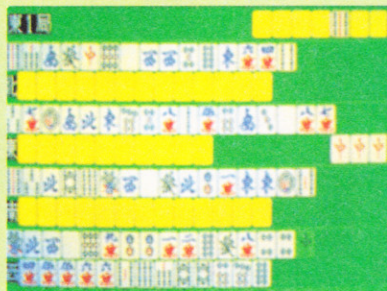
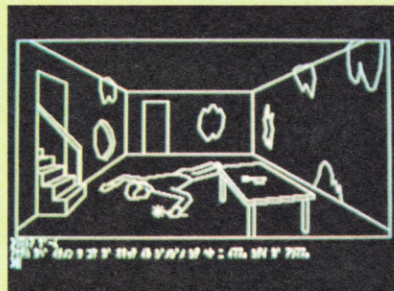
▲『ひーとびとのヒットビット』でおなじみ、ソニーのMSX「HITBIT」。高性能MSXとして名高いマシンだ。

▲あのビクターもMSXに参入していた。オーディオビジュアル系のインターフェースがしっかりしたマシンを開発。

▲これが創刊号の表紙だ。コンプ君が表紙を飾っている。まだ『別冊ザ テレビジョン』と書いてあるところが泣けるね。月刊誌として独り立ちするのはもう少し後になるんだ。そして、当時角川書店が行った『里見八犬伝』ソフトコンテストの公示が出ているね。なんと賞金総額は1000万円だって！　またやりたい企画だよね。

ソフトラインナップを見よ！

創刊号で紹介されているソフト。どれもこれも今ではプレイ不可能な味わいのあるゲームばかり。有名メーカーの初期の作品もあったりして、キミは一体いくつ知っている？

▲アメリカの傑作アドベンチャーゲームを移植した『ミッション・アステロイド』。●スタークラフト

▲光栄の傑作RPG『ドラゴン&プリンセス』。現在でも充分楽しめる出来栄えだった。●光栄

▲『熱海温泉アドベンチャー』のような快作は最近出てないような気がする。●ベーシックシステム

▲「ミユキin迷路」のような３D迷路ゲームも人気があった。●バックス　ソフトニカ

▲『ウルトラ四人麻雀』麻雀ゲームは大人のために欠かせないぞ。●九十九電機

▲アドベンチャーと言えば『ミステリー・ハウス』という時代だったのだ。●スタークラフト

人気のコーナーはこうなった！

How to WIN

本誌の顔とも言えるこのコーナー。ゲームのことならまかせとけ！

ゲームの攻略を行うコーナーだが、その歴史は古くて、なんと創刊2号で存在しているのだ。しかし、初めはパソコンゲームも少なかったらしく、ファミコンゲームやアーケードゲームを攻略している。

内容はかなり深く、わかりやすく突っ込んでいるので、ここだけ読むとアーケードゲームの本では？　と思ってしまうほどだ。これからも長ーくつづけてほしいコーナーだね。

▲この号では、カプコンの人気ゲーム「魔界村」が取り上げられている。

▲現在はこのとーり。みんなにはこっちの方がなじみ深いかな？

ロードス島戦記

ご存じ、究極のメディアミックスを果たした誌上RPGリプレイ。

いまでこそ小説にパソコンゲーム、カードゲーム、アニメと、メディアミックスを極めているロードスだが、最初はなんと安田均先生が、ボードRPG、D&Dの面白さを世に知らしめるためにお始めになったありがたい連載だった。それが回を重ねるうちにキャラクターたちの人気が上がり、オリジナルのゲームワールドに突入していったのだ。後半は読者が参加できるRPG小説という感じ。

▲これは第4回の冒頭。誰が現在のような発展を予想しえただろうか？

▲現在誌上RPGはクリスタニアが引き継いだ形になっている。

COMICS

コンプティークの隠し味。何が始まるかはわからない。

巻末から逆に始まるコミックは麻宮騎亜先生のデビュー作「神星記ヴァグランツ」が最初。その作風とヴィクソールプロのストーリーテリングが大好評だった。これにつづいて「イース」や「トップをねらえ！　NeXT GENERATION」「ルーンワース」などさまざまな作家先生方が連載を受け持ち、読者に大好評のうち迎えられた。拡大しきって「少年コンプ」が付録についちゃったのだ。

▲「ヴァグランツ」。麻宮先生も現在は押しも押されぬトップアーティスト。

▲羽衣翔先生の人気コミック「イース」も、まだ記憶に新しい。

今は昔…こんなコーナーも

打ち込んであそぼう

打ちこんであそぼう

ムーンコマンダー

▲なになに、ゲームは『ムーンコマンダー』か、面白そうだね。

パソコン誌につきものの、掲載されたプログラムを自分のパソコンに打ち込んでゲームをするというコーナーだけど、他誌とはちょっと違ってユニークなゲームやプログラムが多かった。ゲームだけでなく、イタズラプログラムなどを掲載してたんだ。まさにパソコンと遊ぶ本の面目躍如といったところでしょ。

楳図かずおのエイリアン・サイエンス

楳図かずおのエイリアン・サイエンス

未来学

▲なんといってもカットが怖い。いま見ても夜眠れなくなるほど。

「SHINGO'S EYE」とサブタイトルにもついているとおり、当時楳図先生が連載されていたコミック「わたしは真吾」を切り口として、さまざまな問題を科学するコーナー。毎回各界の著名人が先生とわかりやすく科学の話をしてくれた。

ある意味、本誌の中でも異色のコーナーだったけど、ためになった。

アドベンチャーゲーム

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE

殺人物体 AXIRON Part 2

▲一見地味めなコーナーだけど根強い人気があり、連載期間も長い。

アドベンチャーゲームの攻略法から、パズル的なテイストを持ったコーナーへと変わっていった連載。ゲームブックっぽい要素やかわいらしいイラストで読者に愛されたコーナー。初めのうちは、アドベンチャーゲームって、いったいどういうものなのかをみんなに理解させなければならなくて、たいへんだったんだ。

クロちゃんのRPG千夜一夜

クロちゃんの The Thousand and One Nights RPG千夜一夜

財宝と経験値

VOL. 1

▲安田先生の連載と並んで、RPGファンには必須のコーナーだ。

今ではおなじみの黒田幸弘先生が、RPGに関してくわしく教えてくれる抱腹絶倒でありがた〜いコーナー。今月号で65回目を迎える長寿コーナーだ。これを始めたころはRPGとかがまだ認知されてなかったけれど、この連載のおかげか、世間にじわじわとRPG人気が浸透するようになったんだよね。

パンク・ドラゴンのゲーム・プログラミング入門

パンク・ドラゴンの ゲーム・プログラミング入門

あそびながら学べる!マルチ対応ベーシック入門講座

総まとめ/ゲーム作成術+ドラゴン・パズルゲーム

▲連載期間は短かったけど、人気はあったんだ。

いしかわじゅん先生の人気キャラクター、パンクドラゴンがインストラクターとなって楽しくゲームプログラムを学ぼうというコーナー。対応機種がPC-6001/mkII、8001/mkII、FM-7/8、MZ-2000なんていう時代だった。言語はもちろんベーシック。毎回簡単なプログラムを楽しめるので勉強になるコーナーだった。

ファミコン特集

How to Win

▲かなり密度の濃い特集である。いま見てもかなり使えるぞ。

創刊の直後は、まさにファミコン第1次ブーム華やかかりしころでもあったので、ファミコン特集は欠かせなかった。『マリオ・ブラザーズ』裏ワールドや『ゼビウス』の隠れコマンドなど、話題に事欠かないこともあって、大人気のコーナーだった。だけど、パソコンゲームに本腰を入れるとともに消えてしまった。

1984

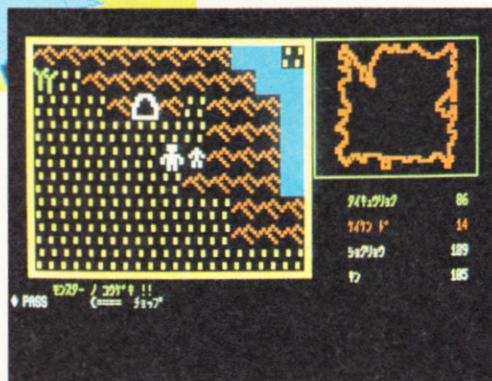
◀当時公開の角川映画、「少年ケニヤ」のパソコンゲームのプログラムリストが載っている。プログラムリスト掲載というのは、当時のパソコン雑誌のお約束であったのである。

SOFT ゲーム黎明期はAVGの黄金時代!

パソコンゲームというジャンルがなんとか確立され始めたのがこの時代。当時流行していたのがアドベンチャーゲーム（AVG）なんだ。

当時のAVGは、現在のAVGとはワケが違うシロモノ。まず、グラフィック。ほとんどのゲームがBASICで作られていてグラフィックの表示がメチャ遅い。新しいシーンに行くとコンピュータがお絵描きを始めるのだ。線引いて、アカ塗って、アオ塗って…ってね。コマンドもキーボードから動詞＋名詞という形で英語を打ち込んでいた。だからAVGには和英辞典は必須だった。なんでこんなゲームに夢中になってるの？　とか思う人もいるだろうけど、当時はコンピュータで絵を描くことも大変だったし、英語での入力も先に進むうれしさは格別だったんだ。英語の勉強にもなったしね。

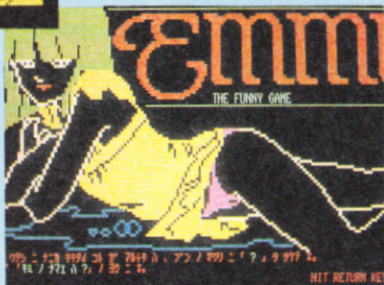
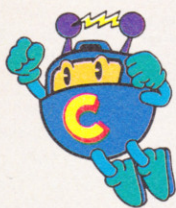
◀『スターアーサー伝説２暗黒星雲』『惑星メフィウス』の続編。当時SFもののAVGは少なかったこともあって、結構新鮮だった。●T&Eソフト

▶『ダンジョン』このゲームの特徴は広大な迷宮。マッピングにはポスター用紙が必要とまでいわれた。●光栄マイコンシステム

こんなソフトが驚きだった!

パソコンの黎明期とはいえ、結構な数のソフトが発売されているころなのだが、ちょっとインパクトの強かったソフトを見てみよう。

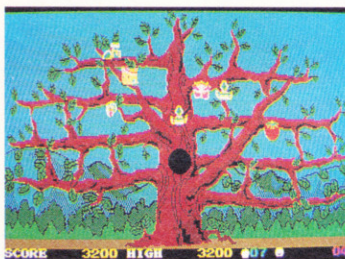
このアスキーの『エミー』は、ちょっとエッチなプログラムである。といっても現在のようにアドベンチャーゲームとかではない。主人公キャラクターエミーは性格づけをした人工知能なのだ。プレイヤーは普通にエミーに話しかけることによって、彼女を口説き、その気にさせなくてはならない。ちょっとでも雰囲気を壊すと帰ってしまう。ルール無用のナンパソフトというのが新鮮である。

◀『エミー』PC-8801／8001　4800円
発売元　アスキー

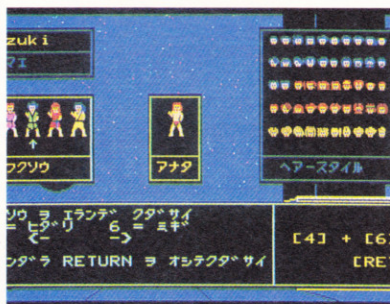
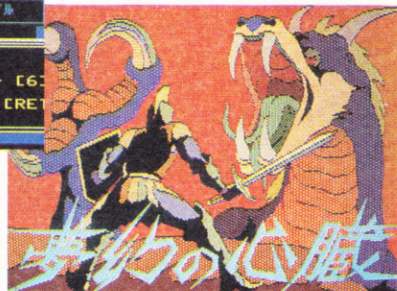
▶PC-8001対応のグラフィックはシンプルだが、奇妙に色っぽいのだ。

◀音楽、ビデオ、コミックスというコーナーがスタート。立花ハジメのインタビューが掲載されている。ちなみに、立花ハジメは、まだMacintoshにハマってないみたいだ。

SOFT RPGとは何かに狂騒した日々!

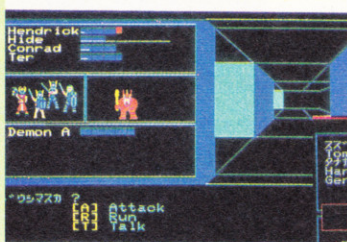
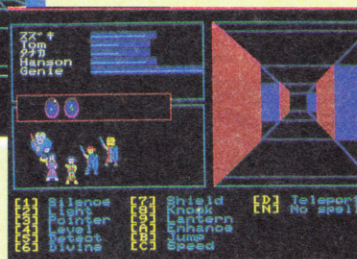
◀『デゼニランド』パロディ物AVGの怪作。●ハドソン

◀『黄金の墓』ウリは数秒で絵が出ること。●ストラットフォード

◀『ニュートロン』あの中村光一のゲームである。●エニックス

ロールプレイングゲーム(RPG)ってコトバは、かの『ドラクエ』のおかげで電車の中でも耳にするようになったけど、'84年以前にはソレが何なのか誰も知らなかった。どうもダンジョンという迷路みたいなとこを進んでいって、怪物を倒していくんだけど、アクションゲームじゃない。さらにアップルIIでしか遊べないって噂だよ?ってくらいのモンだった。ホントに。

だけど、このころからマイコンショップの棚にRPGのカッコイイパッケージが並び始めたんだ。それで遊んでみると、これがとんでもなくスゴイ。自分で作ったキャラクターを保存できる。つまり、自分だけの冒険ができるっていうのは、超革命的な出来事だった。この新しいジャンルの中でも『ザ・ブラック・オニキス』は色のついた迷宮の壁、装備が変わるとキャラの姿が変わる等、グラフィック性を重視、本家『ウィザードリィ』に並ぶとまでいわれた。

◀『ザ・ブラック・オニキス』名作RPG。●ビー・ピー・エス

▶『夢幻の心臓』不気味な世界観。●クリスタルソフト

この年気になる●メーカー&クリエイター

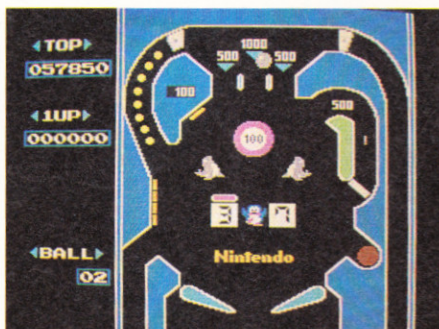
『ザ・ブラック・オニキス』をひっさげて現れたビー・ピー・エス。魔法システムを導入した第2弾『ザ・ファイヤー・クリスタル』をすぐに発売するなど積極的な動きを見せている。この後同社は『テトリス』により一躍有名になるのであるが、当時はRPGの老舗という感じであった。ところで、当時、前評判の高かったこのRPGシリーズの第3弾はいまだに発売されていない。

◀『ザ・ブラック・オニキス』は『ウィザードリィ』に並んだ?

▶『ザ・ファイヤー・クリスタル』では魔法が使える。

1984

◀泉昌之の連載まんがが「東京ハッカーズ」が始まる。だんだんとエンターテインメント系のパソコン情報誌というもののアイデンティティが確立され始めてきているのである。

◀特集は「ひろ子、知世、典子に一星占いDEラブ・アタック」。角川3人娘として売りだしていた時期があったなあ、とか、パソコンといえば占いだったなあとか思ったりする。

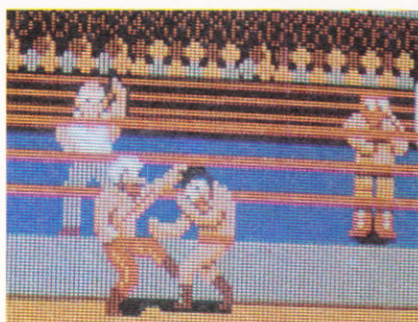
SOFT ファミリーなコンピュータの記事

当時のファミコンの記事がパソコンと同じ扱いになっているのはファミコン誌、パソコン誌と2つにわかれているのが当たり前と思ってる今の頭には新鮮なのだ。ファミコンってファミリーコンピュータって名前の略称で、やっぱりだからコンピュータだったんだなっと。任天堂の『ピンボール』ってゆうのもなかなか懐かしいものがある。この年は、ゲームセンターで、コナミの『ハイパーオリンピック』がヒットした。このゲームの必勝法として有名なのが定規叩き。ボタンを連打するのに定規を使うとんでもない技だった。

◀『ピンボール』ファミコン用ソフト。●任天堂

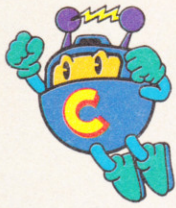
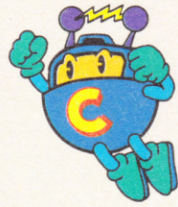
▶『ハイパーオリンピック』業務機用ソフト。●コナミ

etc. そういえば、ソフコンってあったな

5号の記事を見ると「里見八犬伝ゲームコンテスト」が開催されている。当時、ソフトウェアコンテストというのがけっこう多かった。有名なのは、エニックス主催の「ゲーム・ホビープログラムコンテスト」。このコンテスト出身者には、『森田の将棋』の森田和郎氏、『ドラクエ』の中村光一氏などスタープログラマーがいる。

ソフトウェアコンテストで賞金を手に入れてスタープログラマーになり、その後、会社を設立して青年実業家になってマスコミに騒がれるというのが夢というパソコン少年がたくさんいた。このころのパソコンっていうのは漢字表示の性能が貧弱だったせいでもあるけど、今のおじさんのパソコンのように、ワープロ専用機じゃなかった。まさに一攫千金を狙う武器っていう意味合いが強かった時期だった。

◀『ザ・ビッグ・プロレスリング』業務機用ソフト。●テクノスジャパン

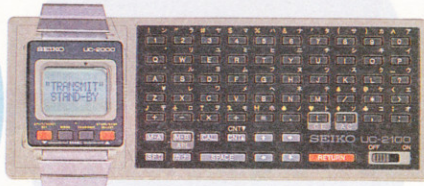
◀「里見八犬伝ゲームコンテスト」ソフトコンテストというものも盛んだった。

不思議な雰囲気を持つ戸川純さんは、「レーダーマン」がヒットして、一躍有名になった。あのランドセルしょって歌ってる姿は忘れられない。

◀ロボットが特集されている。面白いのは「無理をすれば手に入るかもしれないパーソナル・ロボット」のところ。ナント値段が載ってる。いやあ、ロボットって買えるんですね。

HARD この時代のパソコンシーンといえば!

この時期、すでにあのマッキントッシュが登場しているのは注目されることである。NECからはPC-8801シリーズの前身のPC-8001シリーズなどが登場していた。ほかには、前年に登場したMSXという共通規格のパソコンが動き始めている。ちなみにあまり知られてない話だけど、このMSXというのはMS-DOSで有名なMICRO SOFT社のXというマシンの略で、MSXなのである。開発の手間がいらないこの共通規格パソコンをきっかけに、大手家電メーカーが次々にパソコン市場に参入し始めたんだ。

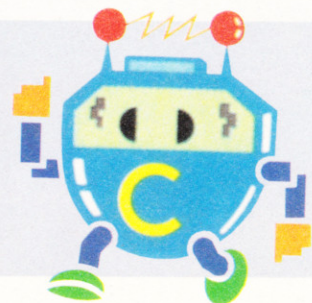
◀S1（日立製作所）テレビ画面と重ね合わせ可。

▶PC-6601（日本電気）FD付きというのが新しい。

▲Macintosh（128K／512K）（アップルコンピュータジャパン）あのMac の初代なんだ。

▲UC-2000シリーズ、「腕コン」（セイコー）データ転送はなんと無線方式なのだ。新しすぎるぞ。

▲PC-6001mkII（日本電気）「ダ・ル・マ・サ・ン・ガ・コ・ロ・ン・ダ」のCM覚えてる人も多いのでは。

1984 NEWS

- ●三井三池有明炭坑で坑内火災発生。83人死亡
- ●オリンピック第23回ロサンゼルス大会開催
- ●里見八犬伝（東映、主演:薬師丸ひろ子）
- ●スチュワーデス物語（TBS）
- ●グリコ・森永事件
- ●ロス疑惑

◀コンプのマスコット、コンプくんが'84年の顔だ。

1985

◀表紙は「少女隊」プロモーション費用に1億円使ったとかいって騒いでいたっけ。いつの間にか解散しちゃったんだよね。ソフト紹介にある「ドルアーガの塔」も懐かしい。

◀「カムイの剣」の攻略記事が載っている。このゲームは海外版があってアップルでも遊ぶことができるとのこと。日本のゲームが移植されたのはこれが初めてなのでは？

SOFT 突然、アクションRPG発生!

◀「ドラゴンスレイヤー」ロールプレイングとアクションとパズルゲームがクロスオーバーしたゲームの登場。●日本ファルコム

▶『ハイドライド』このゲームが、日本にアクションRPGブームを起こしたんだ。あのビープ音は忘れられない。●T&Eソフト

T&Eソフトの『ハイドライド』と日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤー』の登場は、日本のパソコンゲームの一つのターニングポイントになった。この2つのソフトによって、アクションRPGというジャンルが誕生したんだ。もっとも、『ドラゴンスレイヤー』のほうは、若干パズル色が強くてアクションRPGと呼ぶのに異論のある人もあるかもしれない。だけど、『ハイドライド』のほうは間違いなくRPGの広大な世界と、「成長」という要素に合わせてアクションゲームとしてのゲーム性を持っているという、文句のつけようがない『アクションRPG』だったんだ。

このアクションRPGは、この後、日本ファルコムの強力なラインナップに支えられて凄い勢いで成長を続けていくのである。

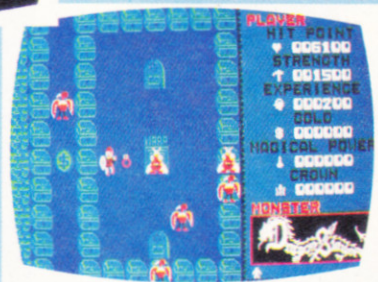
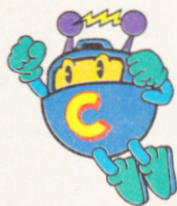
こんなソフトが驚きだった!

日本ファルコムの名前をいきなり不動のものにした『ドラゴンスレイヤー』細かい設定一切なし、とにかく奇妙な世界でモンスターを倒しながら、パワーアップを続け、最後にはドラゴンを倒すというゲームだ。

RPGというよりはあきらかにアクションゲーム。しかもテイストは海外物にノリが近い。スピーディーでスリリング、突然のゲームオーバーはすかさずリプレイを決意させる。

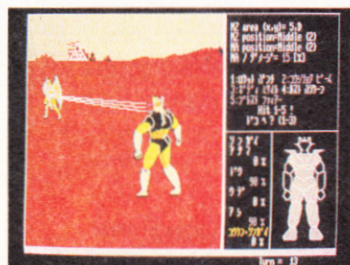
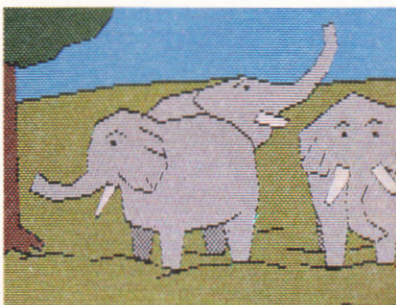
こういうゲームが日本ファルコム全体の大きな下敷きになっているかと思うと不思議なものである。現在でもプレイは可能なので、ぜひチャレンジを。

◀「ドラゴンスレイヤー」7200円 発売元 日本ファルコム。

▶シンプルな画面だが、奥の深いゲームなのだ。とくに魔法が楽しいぞ。

◀特集はファミリーコンピュータ。家庭用のコンピュータって意味じゃなく、例の任天堂のファミコンのことね。この時点でファミコンの普及台数は300万台になっている。

SOFT 性能アップでキャラ物の時代に?

前年に続いてAVGはまだまだ黄金期が続いている。だけどファンタジー的なストーリーが多かったこのジャンルも、少々様子が変わってきたのだ。キャラクターものが出てくるようになったのである。特に目を引いたのがエニックスの『ウィングマン』。ご存じ桂正和のコミックスがTVアニメになり、そしてついにパソコンゲームになったのだ。このゲームは、戦闘システムとかがけっこうよくできていて、かなり売れていた。その他にも、これはAVGじゃないけど、『マジンガーZ』と『仮面ライダー』という強力なタイトルを前面に押し立てて、バンダイが参入してきている。こんなに急にキャラクターものが増えたのは、パソコンに表示できる絵のクオリティが上がったということが要因と言える。というのもパソコンの性能が向上したことと、プログラムのテクニックが向上したことの成果だからだ。

◀「ウィングマン」キャラクターものAVGの秀作。●エニックス

◀「マジンガーZ」強力機械軍を相手に戦うSLG。●バンダイ

◀「仮面ライダー」本郷猛が戦うダンジョンRPG。●バンダイ

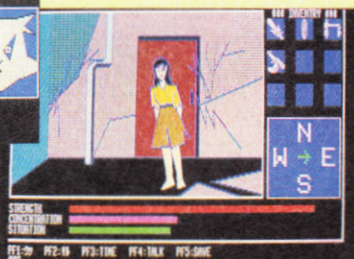
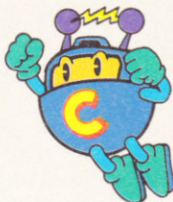
◀「タイムゾーン」FD 8枚の大AVG。●スタークラフト

▶「テラ4001」スターアーサー伝説part 3。●T&Eソフト

この年気になる● メーカー&クリエイター

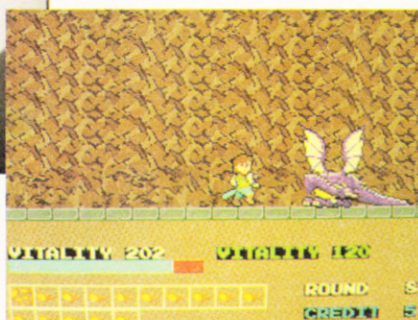
『スターアーサーシリーズ』はSFAVGとして話題になったパソコンソフトだ。発売元はT&Eソフト。このソフトハウスは立ち上がったばかりのパソコン業界で、本当によく活躍していた。同時期に誕生したソフトハウスに日本ファルコムや光栄などがあり、初期のパソコンソフトの中でもクオリティの高い、ユーザーが驚くような傑作を作りだしている。

◀このパート3ではRPG的な要素が加わっている。

▶ファンクションキーにコマンドが割り付けてある。

◀表紙は中山美穂。この号の特集はちょっとHなソフト大特集なのである。そのHソフト紹介のあっちこっちにミポリンの写真があるのはなんか凄いから、もしかしたら希少価値大？

◀表紙はセイントフォー。もう解散しちゃったね。他には桜図かず先生のコラムに武邑光裕先生が出ている。メディアの初期には必ず関わっているという何だかスゴイ人なんだ。

SOFT ファミコンの地位が不動のものに!

◀『ゼビウス』ファミコン用に移植された。●ナムコ

▶『ドラゴンバスター』アーケードゲーム。●ナムコ

アーケードゲームの超名作、『ゼビウス』がファミコン用ソフトとして発売されたのが、ちょうどこの年。ファミコンが今のような圧倒的なシェアを獲得できたのは、『ロードランナー』と『ゼビウス』の発売が起爆剤になったからともいわれている。また、この年はファミコンにとって、大きな節目だったようだ。もう一つの大ヒット作、『スーパーマリオブラザーズ』もこの年に発売されているのだ。任天堂は、この2つのソフトのヒットをきっかけにしてファミコン帝国を築き上げることに成功したのだ。

etc. コンプティークのアノ路線が確立？

「おれたち、ひょうきん族」のひょうきんベストテン(懐かしい）で司会を務め、人気があった山村美智子さん。このころはアイドル系でなくても表紙になったんだ。

この時期にはやっていたアーケードゲームはなんといっても『ハング・オン』。実車にまたがっているような感覚でプレイできるバイクゲームは実に新鮮だった。この先、アーケードゲーム機はいろいろなものが試されるようになってそれが『R360』などの体感ゲーム機に続いている。ところで、この年マカダミアソフトから超Hなアダルトゲーム『マカダム』が発売された。ちょうどこの年は、ビデオで「くりいむレモンシリーズ」という美少女Hアニメが登場して話題を呼んだりしていた時代だ。そんな中、コンプティークは10号で「ちょっとHなソフト大特集」という企画を敢行した。これがまあスゴイ企画で当時の純情な読者の間に「エロ本かと思った。でもうれしい！」という類の大反響を巻き起こした。まぁ、「大福袋」の原点だね。

◀『ハング・オン』またげるコントローラー アーケードゲーム。●セガ

◀『マカダム』いわゆるひとつの究極のアダルトソフト？ ●マカダミアソフト

◀表紙は遠藤由美子。いしかわじゅん先生の「パンクドラゴンのゲーム・プログラミング入門」連載終了。そのほか「ウィザードリィ」の国産機への移植情報が載っているのだ。

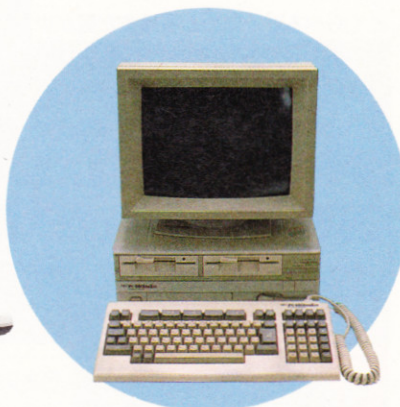
HARD 98標準機、VMシリーズ登場!

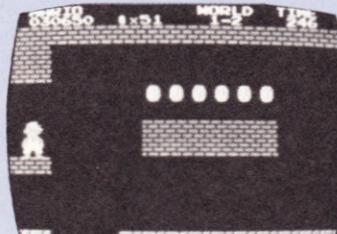
◀アミーガ（コモドール）ビデオトースターで有名な機械。

▶HC-80（日本ビクター）シンセ用ソフトが用意された。

この年の5月にMSX2という、これまでのMSXの機能をより強化した規格が発表された。これをきっかけに後発のメーカーもいくつかMSX市場への参入を発表した。だけどこの年、絶対に注目なのはコモドールから「アミーガ」が発売されたこと。アミーガはこの後ビデオトースターという強力なビデオ合成用のオプションが発売され、ビデオ映像やCGを作る人間には喉から手が出るほど欲しいマシンとして、いまだに君臨しているのだ。最近使われている例だと、「ウゴウゴルーガ」が有名かな？

▲ファミリーコンピュータロボット（任天堂）ファミコンの周辺機器というのはこの他にも結構出たよね。

▲PC-9801VM2（NEC）これ以降、PC-98シリーズは国民機へとグングン成長していったのである。

▲PC-8801mkIISR（NEC）FM音源を内蔵し、いっそうホビーユースを意識した作りになった。

●8月12日夜、日航ジャンボ機墜落。520名死亡
●豊田商事・永野会長が報道陣の前で刺殺される
●ミノルタの一眼レフカメラα7000がヒットする
●「ニュースステーション」（テレビ朝日）開始
●阪神タイガース21年ぶりに優勝
●松田聖子と神田正輝が結婚

◀スーパーマリオブラザーズ、裏技、そんな年でした。

◀月刊化第1号。表紙は松本伊代。ファミリーコンピュータのソフトを大特集。ディスクシステム新情報。福袋コーナーはこの号から始まった。アイドル・データバンクは少女隊。

◀表紙は本田美奈子。特集記事は前号にひきつづき、ファミコン。「バックランド」などの攻略記事。コミック「神星記ヴァグランツ」が連載開始。アイドル・データバンクは井森美幸。

◀表紙は杉浦幸。ファミコン、Hソフトの攻略。さらにパソコンでは「ハイドライドII」、アーケードでは「スカイキッド」の必勝法も。アイドル・データバンクはセイントフォー。

SOFT RPG旋風と、SLGシリーズの誕生!

この年は、なんといっても国産RPGが本格的にヒットした年だったね。T&Eソフト『ハイドライドII』や日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤーII　ザナドゥ』など、名作の続編が発表された。しかもそれらは二番煎じでなく、システムの充実度、グラフィックをさらに向上させ、完成度を高めたものだったんだ。

つまり、海外の『ウィザードリィ』『ウルティマ』に始まるRPGというジャンルが、日本にがっちり根づいたというわけ。

そうそう、ここで忘れちゃいけないのが、SLGというジャンル。確かにRPGとくらべると、このころはまだ数が少ない。でも光栄の歴史シミュレーションや、システムソフトの『大戦略』シリーズなど、息の長〜いソフトが出はじめていたのだ。

◀『ドラゴンスレイヤーII　ザナドゥ』好評シリーズ第2弾。10の迷宮をくぐり抜け、闇の世界に君臨する赤いドラゴンを倒せ！　●日本ファルコム

▶『現代大戦略』本格派ウォーSLG。「リアルファイティングモード」など、画期的な機能が満載だった。●システムソフト

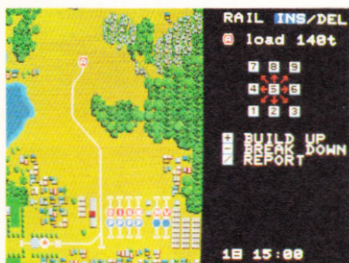
'86年—読者が選んだ人気ソフトベスト10

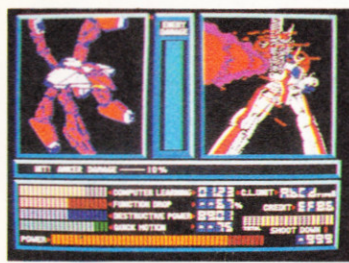
順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	コメント
1	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	1986年よりスタートした「読者の選んだ人気ソフトベスト10」。この年の特徴はRPGが圧倒的に多いことと、日本ファルコムが3作品もランクインさせていること。現在も『英雄伝説』などの人気RPGを作るソフトハウスだけに、当時の勢いもうかがえるよね。ところで、ランクインしているソフトのほとんどが、後にファミコンへ移植されているんだ。ちなみに『ドラクエ』は、ファミコンからMSXへの逆移植。移植されたソフトはわかるかな？
2	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム	RPG	
3	三國志	光栄	SLG	
4	ウィザードリィ	アスキー	RPG	
5	ハイドライドII	T&Eソフト	ACT+RPG	
6	ドラゴンクエスト	エニックス	RPG	
7	ロマンシア	日本ファルコム	ACT+RPG	
8	覇邪の封印	工画堂スタジオ	RPG	
9	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	ACT	
10	シルフィード	ゲームアーツ	STG	

◀表紙、アイドル・データバンクは南野陽子。ファミコン・ディスクシステムについてのセッティング、ソフト、ネットワーキング、入門コミックなど含めて本格的に特集している。

◀豪華付録に「キミだけのゼルダ日記」。福袋ではディスク版「スーパーマリオ」裏ワールド発見など。表紙は松本典子。アイドル・データバンクでは水谷麻里を紹介している。

◀大増ページ刷新。表紙は志村香。特集はRPG。「プラスティー」「レリクス」などのパソコンソフト、ファミコンでは「ドラクエ」を解析。アイドル・データバンクはポピンズ。

SOFT ニューウェーブとアニメーション

◀『A列車で行こう』斬新な発想の鉄道SLG。●アートディンク

◀『ルパン3世 カリオストロの城』名作アニメのRPG。●東宝

◀『プラスティー』ハデな動画をパソコンで実現！●スクウェア

さてこの年のゲームをざっと眺めると、それまでになかった新しいタイプのゲームが登場していることに気づく。

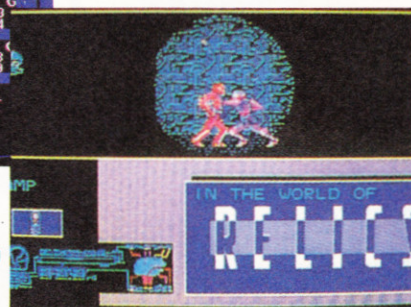
鉄道会社をシミュレートするアートディンクの『A列車で行こう』や、AVGとRPGの要素を持った『ロマンシア』がそうだね。

あとは、次々と敵の体に乗り移って冒険するアクションRPG。ボーステックの『レリクス』があった。強烈な印象を持った人も多いはず。

RPGの原型である『ウルティマ』シリーズも、3作目でパーティ制を取り入れるなどの変革を行っている。

アニメーションは、『ルパン3世 カリオストロの城』『ウィングマン』『アリオン』など、題材となった作品は本当に数えきれないほど。

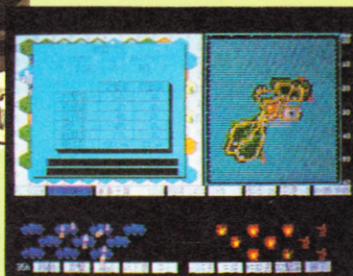
中にはスクウェアが日本サンライズと提携した『プラスティー』だってある。これはパソコン上で、初めて本格的なアニメを取り入れた意欲作だった。

◀『ウルティマIII』キャラが4人に……。●スタークラフト

▶『レリクス』魂の乗り移りACT。●ボーステック

この年気になる●メーカー&クリエイター

システムソフトの『大戦略』シリーズには「アドバンスド大戦略」「キャンペーン版大戦略」「大戦略エキスパート」「スーパー大戦略」などの作品が発表されている。

これまで、ボード上でサイコロを振ってプレイしていたウォーゲームを、パソコンで再現したこのシリーズ。それにしてもこんなに数多く続編が作られるなんて、やっぱりウォーゲームは奥が深いんだよねぇ。

◀こちらは「大戦略II」当時のスタッフの皆さん。

▶「大戦略」シリーズは、現在に至るまで人気が高い。

◀表紙は大西結花。RPG大特集第２弾。『ザ・ブラックオニキス』などを生みだしたゲームメーカー、B.P.S.のソフトを中心に取り上げている。アイドル・データバンクは松本典子。

◀表紙は西村知美。アニメゲームをRPG、AVGの両面から特集。『タイムギャル』『ルパン３世カリオストロの城』『アリオン』など攻略。アイドル・データバンクは網浜直子。

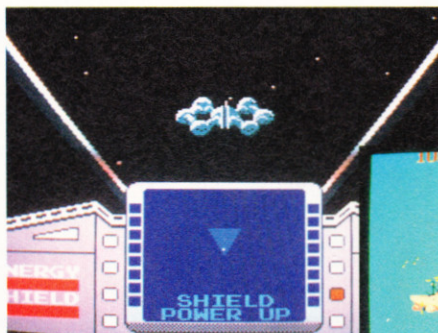
◀表紙、アイドル・データバンクは吉沢秋絵。『ザナドゥ』『ザ・リターン・オブ・イシター』をはじめ、RPGを特集。D&D誌上ライブ「ロードス島戦記」はこの号から始まった。

SOFT 2人同時プレイと、リアルな感覚

アーケードでは、『スカイキッド』や『ツインビー』、『SONSON』など、２人同時プレイ可能のコミカルシューティングゲームが人気を博した。これらはファミコンなどにも移植されたのだ。

あとは、『スターラスター』（ナムコ）のようなソフトの出現も印象深い。３D画面によって、自分が本当に宇宙を冒険しているように感じさせてくれたものだ。

今、多人数同時プレイや、臨場感のある演出が重んじられている。その傾向はこのころにもう始まっていたんだ。

◀『スターラスター』ファミコンに移植された。●ナムコ

▶『スカイキッド』２人の若きエースの空中戦。●ナムコ

etc. 月刊化コンプティーク発進せよ!

コンプティークにとっての、この年最大のニュースは、やっぱり隔月刊から月刊化へ移行したことだよね。

福袋コーナーや誌上RPGリプレイ「ロードス島戦記」のスタートなど、現在のコンプのスタイルがだんだんでき上がりつつあるころだったのだ。

初めのころは、ファミコン関係の記事がかなり大きく占めていたことがわかる。ちょうどファミコンがものすごく活発なころ。ディスクシステムの発売や、『ゼルダの伝説』『謎の村雨城』、などの話題のソフトの発売で、まさに絶頂期を迎えていたんだ。そのおかげか、当時のセガにはちょっと元気がなかった。もっとも、セガのマシンはメガドライブの時代じゃなく、セガ・マークIIのころの話だけどね。当時から任天堂とセガの競争は、始まっていたんだね。

◀『忍者プリンセス』セガ・マークIIIのソフト。まさにカルトゲーム。●セガ

◀恒例の「福袋」シリーズ第一回目。当初は、ゲーム攻略情報中心だった。

㊙ファミコン創刊

「コンプティーク」で連続掲載されたファミコン特集が人気を呼び、この年４月「㊙ファミコン」創刊。創刊時から月２回刊でのスタートだった。ちなみに、創刊号の目玉記事は「ゼルダの伝説に隠しコマンド発見!!」と「グラディウス全キャラ公開!!」。

◀表紙、アイドル・データバンクは島田奈美。日本ファルコムを特集。「ザナドゥ」完全攻略、「ザナドゥシナリオII」の新情報を掲載。大日本Hソフト大賞ノミネート12作発表。

◀少女隊の表紙で、「A列車で行こう」「ロマンシア」などのニューウェーブ・ゲームソフトを特集。そのほか、RPG大作の豊富な攻略記事。アイドル・データバンクは佐藤恵美。

◀表紙、アイドル・データバンクは勇直子。アニメゲームを大特集。「時空の旅人」「火の鳥」「ガルフォース」「めぞん一刻」などを紹介。大日本Hソフト大賞がついに発表された。

HARD ディスクシステムとAVパソコン

前ページでも書いたけど、ファミコン・ディスクシステムはこのころ注目のハードだ。今は衰退してしまったけど、ソフトには『ゼルダの伝説』をはじめ、新しい時代の中でしっかり息づいているものがある。

パソコンでは、AV機能の付加と、MSX 2の超低価格化が目立つ傾向。

AV機能は、ビデオ画像の静止画取り込み、スーパーインポーズ機能などがウリだった。

以前からMacintoshユーザーが愛してきた「Plus」も、このころに発売されている。

◀超低価格のMSX 2パソコン、FS−A1（松下電器）。

▶夢がふくらんだファミコン・ディスクシステム（任天堂）。

▲Macintosh Plus（アップルコンピュータ）。当時の価格は、なんと648000円だった！

▲パソコンテレビ、X1turboモデル31（シャープ）。AV＋コンピュータという概念を打ち出したのだ。

▲AV向きMSX2パソコン、FS-5500F2（松下電器）。TV動画の取り込み可能。

1986 NEWS

●チェルノブイリ原発事故
●パソコンソフトレンタル禁止
●ハレー彗星接近
●スペースシャトルチャレンジャー爆発事故

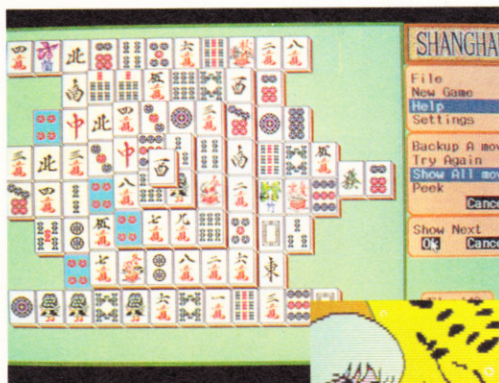
◀「神星記ヴァグランツ」麻宮騎亜先生の初期作なのだ。

1987

◀特集はお年玉企画として「全国縦断ソフトハウスマラソン28社」。エニックスやスクウェアなども名を連ねていて、今後の抱負や各社の最新ソフト等を取材、紹介している。

◀アドベンチャーゲーム全盛の時代であっただけに、特集でもRPGとの２大ジャンルとして紹介、その頃話題の６作品を取り上げている。『めぞん一刻』の紹介もこの頃だ。

◀前号でRPGとアドベンチャー、そしてこの号ではRPGとシミュレーション・ゲームを扱うという２号連係の構成がなかなかニクイ。豊富な連載記事もこの頃のウリだ。

SOFT ゲームがどんどん面白くなる時代

◀『上海』今ではすっかり定番になった。パズルゲームの王様。月日が経っても、その面白さは変わらない。●システムソフト

▶『グイン・サーガ』日本の代表的なファンタジーといえばこの作品。ゲーム化は当然の成り行きであった。●D-PHOTON

'87年を懐かしがるパソコン・ゲームファンは意外といると思う。それは海外の傑作パズルゲームやRPGが次々と98や88に移植され、その刺激を受けて日本のゲーム界が大きく変化しようとしていた時期だったからだ。それまでにあったマンネリぎみのゲームから徐々に現在のゲームへと変貌を遂げる、当時のゲームファンたちにとってたまらない興奮を味わえた時期だ。

そして、この時代を象徴するソフトに『グイン・サーガ』がある。これはビクター音産を含めた５つのソフト会社が、SF小説の老舗、早川書房と協力し、５人のSF作家の作品をゲーム化しようというプロジェクトによって開発されたソフトなのだ。本物の面白さを求めることにより、ゲームを進化させようとしていた〝時代の勢い〟が、このソフトからうかがえるね。

'87年―読者が選んだ人気ソフトベスト10

順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	コメント
1	イース	日本ファルコム	ACT+RPG	1987年も日本ファルコムが１位２位を独占した。だけど、RPGがほとんどだった昨年にくらべ、AVGやSLGの人気が高まってきていることに注目してほしい。このころ話題になったのが『マンハッタン・レクイエム』。私立探偵J.B.ハロルドとなって、謎の殺人事件を究明するこのゲーム。ディスクやマニュアルだけでなく、メモやマッチ、写真などといった事件の証拠品がそのままパッケージに入っていたのだ。これはすごい「演出」だった。
2	ソーサリアン	日本ファルコム	ACT+RPG	
3	ハイドライド３	T&Eソフト	ACT+RPG	
4	大戦略II	システムソフト	SLG	
5	ジーザス	エニックス	AVG	
6	マイト&マジック	スタークラフト	RPG	
7	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄	SLG	
8	ウルティマIV	ポニーキャニオン	RPG	
9	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	AVG	
10	抜忍伝説	ブレイン・グレイ	AVG	

◀「春の新作まつり」という特集で、「エイリアン２」「大戦略Ⅱ」「がんばれゴエモン！　からくり道中」などを紹介。ファミコンやアーケードの記事も満載である。

◀特集の「人気ゲーム必勝法」で、幻のゲームとなってしまったBPSの「ムーンストーン」が取り上げられていることに注目。このゲームはこの後ぷっつりと消息を断った。

◀RPGの大特集をやった号で、「ウィザードリィ」のマップを公開したり、「九玉伝」や「ムーンチャイルド」を扱ったりしている。業界全体でRPGの人気が上昇した証拠。

SOFT 未来の人気シリーズが続々登場

　このころに登場して話題になり、現在まで人気を保ち続けてきたソフトは数多い。たとえば『ウィザードリィ』のシナリオ２『ナイト・オブ・ダイヤモンド』がここで発売になったことによって、それまで『ウィズ』の名前だけしか知らなかった人たちがかなりここでハマッたようだ。それから日本テレネットの『ヴァリス』シリーズの第１作目が発売になったのも興味深い。このシリーズは現在でも人気が高く、すでにパソコンのフィールドだけに留まらない活躍をしている超大型シリーズだ。ごく普通の女子高生がファンタジーの世界で邪悪なモンスターと戦うという設定のもと、豪華なグラフィックでアドベンチャーゲーム顔負けのストーリーを展開させていく構成は、現在でも通用する〝黄金パターン〟になっている。この時代に登場したソフトは、現在のゲーム・システムをかなり決定したものが多いのが特徴。

◀『ウィザードリィ　ナイト・オブ・ダイヤモンド』●アスキー

◀『めぞん一刻』名作マンガのゲーム化。●マイクロキャビン

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

◀『ぎゅわんぶらあ自己中心派』●ゲームアーツ

◀『夢幻戦士ヴァリス』シリーズ第１作。●日本テレネット

▶『シルフィード』３Ｄゲームの傑作。●ゲームアーツ

この年気になる●メーカー&クリエイター

　この年の話題のメーカーといえば日本ファルコムで決まり。『ザナドゥ シナリオⅡ』や『ドラゴンスレイヤー』シリーズの１つである『ロマンシア』、ニュータイプのアドベンチャーゲームとして話題の高かった『アステカⅡ』など、当時最も目が離せないメーカーだった。コンプティークでも特集・攻略記事などでかなりとり上げ、ファルコムの名前はあちこちで見られた。

◀日本ファルコムの木屋氏と宮本氏（左から）の若かりし姿。

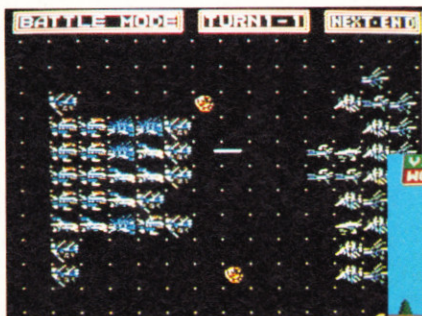
▶『ロマンシア』AVG要素の強い作品。●日本ファルコム

1987

◀前号に引き続き、この号でもRPGを大特集。あの日本ファルコムの名作『イース』の記事が取り上げられている。その他にもエニックスの『ガンダーラ』などが特集されている。

◀巻頭特集「アメリカの逆襲」で、シカゴで行われたCESをリポートし最新のアメリカゲーム情報を網羅。『ウィザードリィ』や日本未発売のゲームを数多く紹介している。

◀前号に引き続き、アメリカで話題のゲームを紹介。『ウルティマⅣ』『ウィザードリィ3』等を徹底解説しているファン垂涎の内容だった。付録は『イース』の徹底攻略ガイド。

SOFT かわいい少女が活躍した時代

◀『ディーバ』全機種発売の宇宙戦ゲーム。●T&Eソフト

▶『ワンダーモモ』当時は魔法少女ネタが流行。●ナムコ

この時代はテレビアニメの力が強く、なかでも魔法を使って変身する美少女アニメが大人気で、かわいい少女があらゆるメディアに氾濫した時代だった。もちろんその波はゲーム業界にも現れている。たとえばアーケードゲームで『ワンダーモモ』という変身少女ゲームがあったのを知っているかな？

どっかで聞いたことのあるようなタイトルだけど、この手のものが大好きだった一部のファンには大好評を博した作品。後にPCエンジンにも移植され、ファンの間で長く後世に語り継がれることになったソフトである。

etc. 時代のキーワードは美少女とデマ

今ではちょっと宮沢りえに人気を奪われてしまった感のあるゴクミだが、この時は美少女の代名詞的なアイドルだった。写真はもちろんコンプの表紙からだ。

この時代のことをいとも簡単に思いだせるキーワードといえば〝美少女〟に尽きるだろう。たとえばそれはゴクミこと後藤久美子であるし、現在爆発的な人気を誇る宮沢りえであるわけだ。彼女たち、初代〝美少女〟が登場・活躍した時代が、この'87年なのである。それから日本中で不気味なデマが飛び交ったのもこの時期だ。のび太が植物人間でドラえもんは空想だったというドラえもん最終回、マドンナがエイズである等、あらゆるデマがあちこちに飛びかった。一方ゲームの世界ではどうであったか？　この頃はちょうどアーケードでナムコが大活躍していた時代。傑作の誉れ高いアクションゲーム『妖怪道中記』が登場したのもこのころだし、前述の『ワンダーモモ』の存在も忘れがたい。ナムコのアーケード戦略から目が離せない年であった。

◀『妖怪道中記』その後PCエンジンにも移植された不思議なゲーム。●ナムコ

デマ ドラえもん
のび太がじつは植物人間!

デマ 4大デマ以降
とどまることを知らず膨張中

◀あの有名なドラえもんの最終回にまつわるデマが流れたのもこの時期だ。

◀『大戦略』のマップコレクションを特集し、他には安田均先生のアメリカゲームレポートを掲載。アメリカ在住のゲーマーたちが、「D&D」にハマっている様子なども紹介している。

◀「超新作6連発」と題し、『ソーサリアン』や『マイト&マジック』など、発売間近の新作ソフト6本をマンガつきで紹介。他にも『うる星やつら』などの連載攻略記事も好調。

◀RPG大特集と銘打って、『ティル・ナ・ノーグ』や『天地を喰らう』など、8本を紹介。他に巻末に掲載している連載マンガ「ロマンシア」が、この号でクライマックス。

HARD 88から98への世代交代

◀NEC初のラップトップパソコン「PC-98LT」。

▶富士通「FM77AV40」次にTOWNSが登場する。

ハードは絶えず移り変わり、世代交代していく。この時代はちょうど88から98に移り変わる寸前の時期である。それだけに88のハードも実に高機能なものが出現していた。処理速度も速く、グラフィック処理もかなり安価なマシンで達成することのできた時代であった。なかでも面白いのが日本電気の88VAで、オプションボードを入れることによって、ビデオ画像を取り込むことも可能だったぐらいだ。このころが88のハードとしての最盛期といえそうだ。そしてこれらの機能は、その後98へと受け継がれている。

▲当時ゲームでは主力マシンであった88の最新機種「PC-8801MH」。今でもこれにこだわる人が多い。

▲98と同じV30のCPU搭載の、「PC-88VA」。だけど98のソフトは走らなかった。

▲今話題のMacもこの頃の新製品は「Mac SE」。画面は9インチで、もちろんカラーもまだ使えなかった。

1987 NEWS

●太陽にほえろのボス、石原裕次郎さん亡くなる
●美少女アイドルの人気炸裂
●マドンナ、マイケル・ジャクソン相次いで来日
●NHK大河ドラマ「独眼竜政宗」が大ヒット
●エニックス、『ドラゴンクエストII』発売
●NECとハドソンがPCエンジンを開発・発売

◀ビックリマンチョコのシールを集めるのが流行した。

1988

◀新春恒例、全国35社の最新情報、裏話が満載の「全国縦断ソフトハウス・マラソン」。別冊付録に「ハイドライド3」裏マニュアル、D&D入門ブックの2冊が付く豪華さだ。

◀「ソーサリアン」「ハイドライド3」という当時の2大RPGを徹底比較。別冊付録も「ソーサリアン」裏マニュアル。表紙、アイドル・データバンクでは小川範子ちゃんが登場。

◀人気の「ソーサリアン」「ハイドライド3」「ゼリアード」「ティル・ナ・ノーグ」「マイト&マジック」と、5大RPGをまとめて大特集。別冊付録は「ソーサリアン」裏マニュアル2。

SOFT 名作の目白押し! ソフト大豊作!!

◀アメリカンテイストのただよう本格RPG。「ウィザードリィ」や「ウルティマ」とは一線を画する展開が熱い。「マイト&マジック」●スタークラフト

▶「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」光栄の誇る歴史3部作のひとつ。後継者づくりのため姫を口説くコマンドなど、独特のシステムが楽しい。●光栄

「ソーサリアン」「ハイドライド3」をはじめ「マイト&マジック」「イースII」「デス・ブリンガー」「ラスト・ハルマゲドン」そして「ロードス島戦記」と説明を加えるまでもない超大物RPGがこぞって登場するRPG戦国時代の幕開けだったのが'88年。

SLGでも「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」「SUPER大戦略」といったビッグネームの続編を筆頭に、宇宙を舞台にした戦略SLG「カリ・ユガの光輝」、データ重視の太平洋戦争全般を扱った「太平洋の嵐」、光栄のリコエイションシリーズ第1弾「維新の嵐」、監督となってのチーム采配SLG「野球道」など意欲的な新作が続々と登場した。

超大作志向が強くなり、ひとゲームあたりのディスクの枚数が急激に増えていったのもちょうどこのころからのことだ。

'88年—読者が選んだ人気ソフトベスト10

順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	コメント
1	イースII	日本ファルコム	ACT+RPG	またもや日本ファルコムが1位2位を独占した1988年。この年の話題は何と言っても、「イースII」。簡単なシステムと壮大なシナリオで、パソコンだけでなく、ファミコン、PCエンジンなどにも移植されたのだ。あと、コンプ読者で忘れてならないのが「ロードス島戦記」だよね。大人気誌上リプレイがそのままゲームになったこともあって、98版だけの発売なのに第3位にランクイン! みんなの期待に応え、翌年には68版も発売された。
2	ソーサリアン	日本ファルコム	ACT+RPG	
3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	RPG	
4	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	SLG	
5	スナッチャー	コナミ	AVG	
6	SUPER大戦略	システムソフト	SLG	
7	テトリス	ビー・ピー・エス	PZL	
8	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	RPG	
9	サイオブレード	T&Eソフト	AVG	
10	ウィザードリィ4	アスキー	RPG	

◀続々と登場する超大作SLGをまとめて大特集。『ロードス島戦記』ゲーム化の第1報がスクープされたのもこの号だ。連載コミック「神星記ヴァグランツ」の第2部が完結。

◀『イースII』『ソーサリアン』とヒット作を連発する日本ファルコムを特集。巻末コミックで『イース』の新連載が始まる。別冊付録は『マイト&マジック』の詳細世界地図が。

◀『ファンタジーIII』『ラスト・ハルマゲドン』など、人気の新作ソフト6本を大特集。連載コミック「マーシー」スタート。別冊付録『イースII』のマップを公開した裏マニュアル。

SOFT より多彩化するゲームたち……

AVGでは『アンジェラス』『殺意の接吻』『波動の標的』『アグニの石』『スナッチャー』といった推理物が数多く発表されている。また『めぞん一刻～さよなら、そして…～』『かわいそう物語』など、原作やグラフィックで売るAVGも。そして変わり種ではつげ義春の『ねじ式』のAVG化やノヴェル・ウェアという新路線を狙った『シャティ』なんていうのも……。

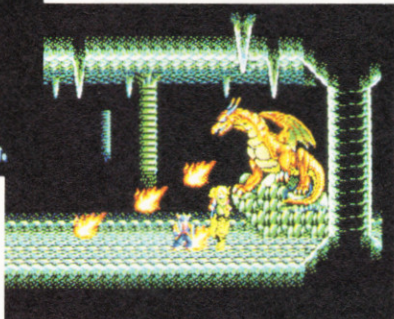
またパズルゲームでは特筆すべき変化が訪れていた。鉄道会社経営ゲーム『A列車で行こうII』やロボットにプログラムを入力して時限爆弾の処理を行う『ハウ・メニ・ロボット』はパズルともSLGともとれる仕上がりになっている。また、アクション性を大きく取り入れたパズルゲーム、あの名作『テトリス』の発売も'88年末。翌年の社会現象にまでなった大ブームは記憶に新しいだろう。多方向にゲームはその広がりを見せ始めたのだ。

◀『ハウ・メニ・ロボット』●アートディンク

◀『ティル・ナ・ノーグ』●システムソフト

◀『第4のユニット』●データウエスト

▶『ソーサリアン』●日本ファルコム

◀『かわいそう物語』●システムソフト

この年気になる●メーカー&クリエイター

アメリカの片田舎にある幽霊屋敷を舞台にしたホラーRPG大作『ラプラスの魔』をヒットさせた関西のソフトハウス、ハミングバードソフト。'88年の新作は、所持者に不幸をもたらす禁断の赤いエメラルド「アグニ」をめぐるサスペンスAVG『アグニの石』。どちらのソフトにも共通していえることは設定やグラフィックのセンスのよさだ。独特の雰囲気を楽しめる。

◀『アグニの石』のプログラマーの河内さん。

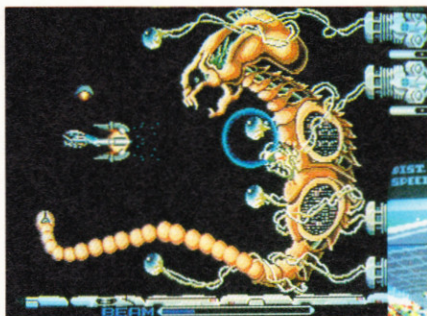
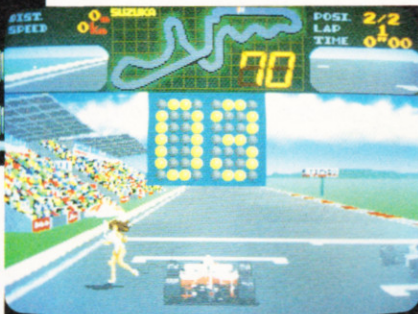
▶ハミングバードの本格RPG『ラプラスの魔』。

1988

◀RPG大特集「ロードス島戦記２」完結、『ロボクラッシュ』開始と、誌面は充実。付録は「スーパー大戦略」の完全攻略「必殺本」。表紙は当時おニャン子の生稲晃子ちゃん。

◀表紙は今をときめく宮沢りえちゃん。幼さがいいね〜シミュレーションゲーム新作大特集、前代未聞の大きさ『イースII』マップと、『ロードス島戦記』スペシャルが付録。

◀新連載の「ロードス島戦記III」、「How To Winスペシャル」、「テーブルトークRPG大宝典」など盛りだくさんの内容でせまる。トロリンこと西村知美ちゃんの表紙だった。

SOFT 完成度の上がる家庭用ゲームたち!

◀「R−TYPE」アーケード版の優良移植。●アイレム

▶「ファイナルラップ」対戦の面白さを知った！●ナムコ

セガの家庭用ゲーム機「セガ・マークII」へ、アーケードで大人気の空中戦ゲーム『アフターバーナー』が移植されたのがこのころ。また、アーケードではナムコが８人まで同時に参加できるレーシングゲーム、『ファイナルラップ』を発売。人対人の対戦ゲームブームの火付け役となった。今では当たり前の対戦システムも、当時はかなり画期的なものだった。またコナミも『沙羅蔓陀（サラマンダー）』から２年の沈黙をやぶり、『グラディウス２』を発売。シューティングゲームファンも活気づいた。

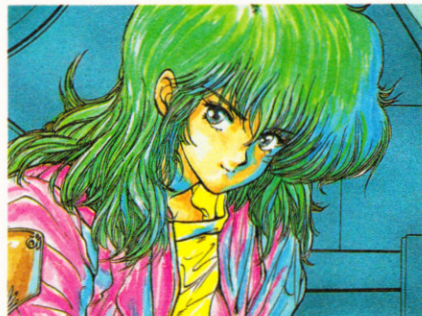
etc. 充実の連載陣、磐石の誌面!

コミックコンプ ㊙PCエンジン 創刊

３月、現在の『コミックコンプ』が『コミックコンプティーク』という誌名で創刊。巻頭カラーは麻宮騎亜先生の「サイレントメビウス」。11月には「㊙PCエンジン」が創刊。「ドラゴンスピリット㊛攻略本」と「PCエンジン・ソフトカタログ」の２大付録つき。

読者にポイントを振り分けさせ、ロボットの性能を設定させ、コンピュータシミュレーションでバトルロイヤルを行う『ロボクラッシュ』、話題のOVA『トップをねらえ』にリンクさせた誌上バトル、読者からのゲームシナリオ募集企画『ソーサリアンシナリオ長者』といった読者参加型の企画が人気を呼んだ。『ロードス島戦記III』も連載開始、この回からD&Dのシステムを脱却、オリジナルシステムでの進行となる。コミックでも『イース』『マーシー』なども絶好調と、充実ぶりを見せる。ゲームではコナミの『パロディウスだ！』などが人気を呼んでいた。

またセガが新しい家庭用ゲーム機、『メガドライブ』を発売。セガのアーケード作品の移植が期待された。

◀『ファンタジースター』当時驚異的だった４Ｍの容量でせまるＲＰＧ。●セガ

◀大人気コミックの砂倉そーいち先生作「マーシー」。超ＳＦサイバー感覚！

◀表紙は姫乃木リカちゃん。笑顔がステキなのさ。特集記事はファンタジーゲーム。安田均氏のブックレビューつき。「ラスト・ハルマゲドン」裏マニュアルが別冊付録だ。

◀矢野徹氏のブックレビューつき、SFゲーム特集。「聖エルザクルセイダーズ」が最終回を迎えた。別冊付録は前回の続きで「ラスト・ハルマゲドン」裏マニュアル2なのだ。

◀'88年最後を飾るのは本田理沙ちゃん。「イースⅢ」「戦国ソーサリアン」「アドヴァンスト・ファンタジアン」などRPG大特集。パソコン版「ロードス島戦記」裏マニュアルが付録。

HARD セガ、X1、PC-98それぞれの進歩

◀「X1twin」とツインファミコンがあれば最強？

▶松下のMSX2「FS—A1」漢字ROM内蔵だ！

ハード面では、まずセガがメガドライブをリリースしたことが上げられる。'87年に発売されたPCエンジンと王者ファミコンとの三つ巴のコンシューマー戦争が勃発した年といえるだろう。

パソコンではシャープのX1が1年半ぶりのモデルチェンジを迎えている。『X1Twin』『X1turbo-ZII』の2機種がリリースされた『X1twin』は、X1＋PCエンジンというコンビニエンスなマシンだった。

98シリーズもトールボーイ型のPC-9801CV21、往年のスタンダードマシンPC-9801RXが登場した。

▲「X1turbo-ZII」オーディオビジュアル関係が強化されている上位機種だ。

▲「PC-9801RX」VXの後継機種として、その期待を一身に背負って立ったマシン。

▲「PC-9801CV21」持ち運びに便利なオールインワンタイプ98。何かに似ているような気がする。

1988 NEWS

●ソビエト、ペレストロイカ本格始動
●ソウル五輪開催
●リクルート事件
●W浅野、人気爆発
●大韓航空機爆破事件

◀4代目ジェームズ・ボンド、ティモシー・ダルトン。

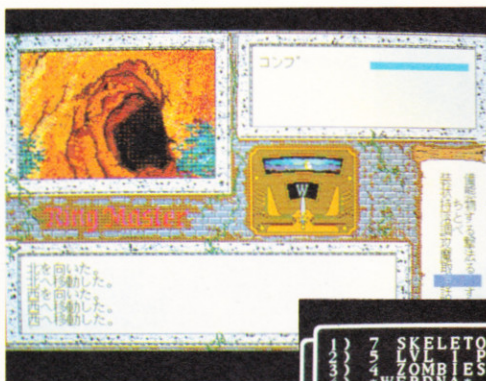
1989

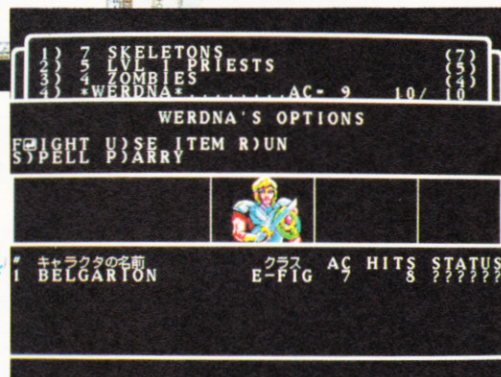
◀新春の巻頭特集はもちろん「全国縦断ソフトハウスマラソン」。この年は全部で40社を取り上げ、ホビージャパンからジャストといったメーカーを徹底紹介しているのだ。

◀シミュレーション・ゲームの老舗、光栄のすべてを網羅した付録で『信長の野望』『水滸伝』を徹底解説。本誌では『マイト&マジック』『エグザイルII』などのRPGを特集。

◀春の快進撃号と題し、発売間近であった『ウィザードリィ4』を含むビッグ・タイトル12本の情報を一気掲載。付録では超難解なゲーム『マイト&マジック』の攻略を敢行した。

SOFT 日本のRPGに少しずつ変化が……

RPGゲームがこの世に生を受けてから早数年。最初はアメリカで誕生し、その後に日本に渡ってきたRPGであったが、この'89年ぐらいから日本国内で独自のゲームシステムを形成していく。たとえば、それまでにボードゲームのノウハウをたっぷり蓄積していたホビージャパンが、RPGが持っているキャラクターの自由度、リアリティを徹底的に追求して、キャラクターの心理状態まで表現できるソフト『リングマスター』を開発している。『ウィザードリィ』ももともとはテーブルトークゲームを補佐する意味で作られたソフトだが、この作品は日本の会社なりのRPGの作り方、さらにその可能性みたいなものを垣間見せてくれた。そしてこうした業界全体の勢いが、これから後の'90年、'91年のRPGの原形を形作る、大きな原動力になっていく。

◀『リングマスター』ボードゲームのノウハウと、キャラクターの心理的なリアリティが重要視された異色のRPG。●ホビージャパン

▶『ウィザードリィ4 ザ・リターン・オブ・ワードナ』名作RPG『ウィザードリィ』のシナリオ4。●アスキー

'89年—読者が選んだ人気ソフトベスト10

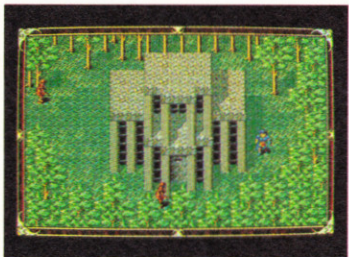
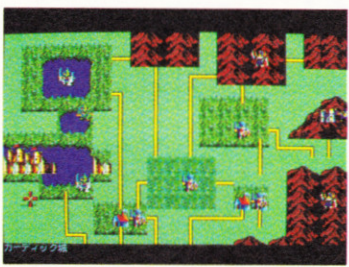
順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	コメント
1	エメラルド・ドラゴン	バショウハウス/グローディア	RPG	1989年の第1位は『エメドラ』。そのシナリオといい、きれいなグラフィックといい、コンプ読者をとりこにしたソフトだった。このほかには、コンプの巻末まんがにもなった『ダンジョン・マスター』や、3D画面が評判の『遥かなるオーガスタ』が話題になった年だったね。特に、『遥かなる〜』はパソコン少年だけでなく、30代や40代の「おじさんゲーマー」を増やすきっかけになったソフト。お父さんにパソコンを占領された読者も多いのでは？
2	イースIII	日本ファルコム	ACT+RPG	
3	三國志II	光栄	SLG	
4	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム	ACT+RPG	
5	大戦略II	システムソフト	SLG	
6	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	SPT	
7	ブルトン・レイ	システムソフト	RPG	
8	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	RPG	
9	ブライ上巻	リバーヒルソフト	RPG	
10	天下統一	システムソフト	SLG	

◀シミュレーションゲームの大特集を敢行し、「大戦略III」「信長の野望・戦国群雄伝」等を紹介。連載企画記事、安田均氏のパソコン版「AD&D」制作日誌もますます快調。

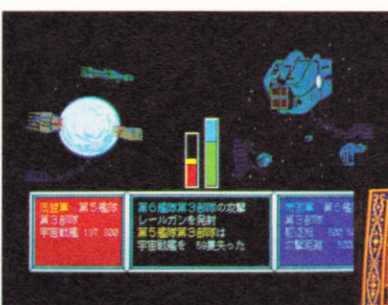
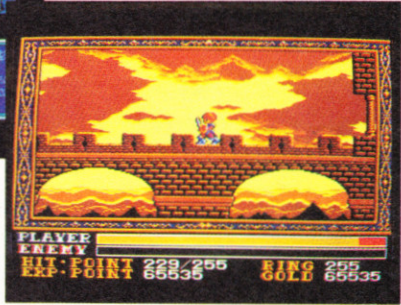
◀現在NHKの連続テレビ小説「ひらり」で活躍している石田ひかりを表紙に起用した号。さらに田中律子にも直撃インタビューを行い、アイドルにも力を入れた構成となった。

◀「大RPG特集」と銘打ち、「リングマスターII」「サーク」「ウィザードリィIV」を紹介。さらにロードス島戦記のキット化情報も掲載するなど、RPGのすべての魅力を満載。

SOFT '89年は人気ゲーム豊作の年

◀『ヴェイグス』リアルなロボット戦が楽しめる。●ゲームアーツ

◀『サーク』もうすぐ3作目が登場予定。●マイクロキャビン

◀『ファーストクィーン』シリーズ第一弾。●呉ソフトウェア工房

この時代のゲーム業界も、決して不作の時代ではなかった。原作、アニメも大人気で、現在ゲームも3作目まで発売されている『銀河英雄伝説』が登場した年だし、ロボット戦をリアルに楽しめるアクション・シューティングの佳作『ヴァルケン』や傑作RPGシリーズ『Xak』の1作目もこの年に発売されている。これはかなり豊作の年だと言ってもいいんじゃないかな。

RPGにしてもシミュレーションゲームにしても、この時期からハードのほうの機能的な進歩に合わせ、今まで技術的に不可能だったアクションや演出が数多く見られるようになってきた。それはサウンドやグラフィックスだけに限らず、たとえば『銀河英雄伝説』のような複雑なシミュレーション・システムさえも可能にする、システム的な進化である。この辺から、ゲームというメディアが映画、テレビに匹敵するメディアへと変貌をとげ始めたのだ。

◀『銀河英雄伝説』大人気小説ゲーム化。●ボーステック

▶『イースIII』。人気シリーズ第3弾。●日本ファルコム

この年気になる ●メーカー&クリエイター

光栄といえばシミュレーション、シミュレーションといえば光栄というぐらい、この会社は良質のシミュレーションゲームを作ることで知られている。その光栄が、この年最も注目された会社。年内に『信長の野望・戦国群雄伝』『水滸伝・天命の誓い』の2大タイトルの発売を予定していたのがその原因だ。ちなみに『信長の野望・全国版』の英語版で、海外進出にも成功した。

◀当時コンプティークの取材に答えてくださった襟川社長。

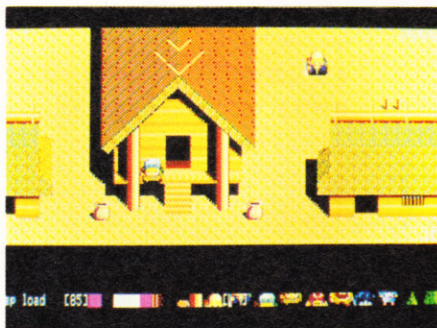
▶『信長の野望・全国版』海外輸出バージョン。●光栄

◀巻頭でシミュレーションゲームとRPGの対決紹介を敢行。実に11本のソフトを徹底解説。テーブル・トークの要素を満載したRPG誌上ライブ「ロードス島戦記III」も絶好調だ。

◀表紙に人気アイドルの西田ひかるを起用。特集では当時話題の「天下統一」と『大戦略III』を紹介し、システムソフト一色の内容となった。マンガを使ったソフト紹介が斬新。

◀いよいよ発売が間近となった『イースIII』の総力特集を軸に、「ロードス島戦記III」の最終回、ロードス島戦記三部作・全ストーリーの紹介等、ファンタジー一色の内容となった。

SOFT 夢のメディア、CD-ROMが活躍

そしてとうとうPCエンジンの時代がやってきた。従来のROMからCD-ROMにメディアを変え、540メガバイトという大容量を使って、滑らかなアニメーションと声優の生声を再生し始めたのだ。そこで思いだすのはやはりハドソンの『天外魔境』だろう。RPGという土台に生声とアニメの要素をふんだんに取り入れ、まるでテレビアニメのような感覚でゲームがプレイできるようになったことは、RPGの一大変化と言ってもいいはず。同じく『凄ノ王伝説』もそうした要素で人気を博したハドソンのRPGソフトだ。

◀『凄ノ王伝説』永井豪原作マンガのゲーム化。●ハドソン

▶『天外魔境』CDロムロムのRPG第1弾。●ハドソン

etc. ワルキューレの冒険が大ヒット!

このころゲームセンターでは、後にRPGシューティングの傑作と呼ばれるソフトが登場していた。ナムコの『ワルキューレの伝説』である。これはファミコンで好評を博していたアクションRPGソフト『ワルキューレの冒険』の主人公を、突如アーケードで復活させた作品であった。当時ナムコは、回転・拡大機能を持った新型ゲーム機をアーケードに投入しており、その機能をフルに使った作品をということで、このソフトが開発されたらしい。そのためワルキューレが雲から飛び降りるとキャラクターの大きさが小さくなって距離感が出るというようなことが可能になっていた。

さて、一方コンプティークのほうでは、その後に大人気となるマンガ「ルーンワース」の連載が始まっている。左の写真は、当時掲載の初期設定資料だ。

◀『ワルキューレの伝説』RPGタイプのシューティングゲーム。●ナムコ

◀人気ゲーム「ルーンワース」が遂にコミック化し、コンプ誌上で連載を開始!

若さハツラツの高校生アイドル、小川範子ちゃんは、PCエンジンのCD-ROMでソフトにもなっている。歌まで入った本格派アイドルソフトの先駆けであった。

◀「ファンタジーゲーム天国」という大胆な特集を組んだ号。『イースIII』『ブライ』『エメラルドドラゴン』を含む合計5本のソフトを、開発状況まで詳しく解説している。

◀特集は「秋の新作ラッシュ」。『ドラゴンスレイヤーIV』や『提督の決断』等9本を紹介。巻末に掲載されていた連載マンガ「イース」が、この号で堂々の完結を迎える。

◀巻末連載漫画「トップをねらえ！」が、前号までの「イース」の後を引き継いでこの号より開始される。原作は当然ガイナックス。この号の特集は年末最後のRPG特集であった。

HARD 激化するNECとエプソンの販売競争

PC-98シリーズ互換機を発売しているエプソンだが、この2社の販売競争が激化したのがこの年である。エプソンが98互換機を登場させた時に、NECは裁判に持ち込んでいるのだが結局エプソンのマシンが販売可能となったために双方新機種を出し合い、強烈な販売合戦となってしまったのだ。エプソンももともと根強いファンを獲得しているメーカー。この件でまんまと98ゲームファンを顧客に加えてしまった。一方富士通は77シリーズの最終タイプを登場させ、いよいよこの後はマルチメディアの世界へと進出する。

◀ヤマハの「CI」。MIDIポート搭載の音楽重視機。

▶「PC-9801LS」2つのCPUを持つマシン。

▲エプソンの「PC-286LE」。NECのPC-9801LSの対抗馬だった。価格はNECよりも低め。

▲富士通の「FM77AV」。77シリーズの最終形態がこれ。この後にとうとうTOWNSの時代が来る。

▲今ではすっかりお馴染みになったPCエンジンCD-ROM²。発売はちょうどこの頃。もう4年目のマシンだ。

1989 NEWS

- ●Mr.マリックの超マジックが大流行
- ●時代は昭和から平成へと移りゆく
- ●戦後歌謡界の女王、美空ひばりさん死去
- ●中国の民主化要求運動により、民衆が天安門で軍隊と激突。〝血の惨劇〟天安門事件が起きる
- ●アマチュアバンドの発掘番組『イカ天』が大人気

◀実写版巨大ロボット映画、『ガンヘッド』公開。

◀本田理沙、佐藤忍。特集「全国縦断ソフトハウスマラソン」では、ソフトハウス全国50社のレポートを掲載している。『ドラゴンスレイヤーIV』『AD&D』攻略の2大付録付き。

◀CoCo、山口弘美。『AD&Dプール・オブ・レイディアンス』『エメラルド・ドラゴン』など11大ソフトを攻略。付録は『ドラゴンスレイヤーIV』『ルーンワース』攻略。

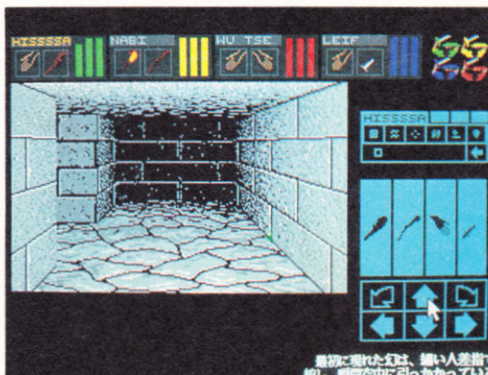
◀田村英里子、仁藤優子。『サークII』などRPGソフト攻略、「ロードス島戦記」OVAと『ロボクラッシュ』新情報紹介。付録は『エメラルド・ドラゴン』『三國志II』。

SOFT 3Dダンジョンの新たな動き

日本ファルコムの『イース』シリーズ、『ソーサリアン』シリーズ、光栄の『三國志』シリーズ、システムソフトの『大戦略』シリーズなど、RPGとSLGは着実に人気を高めていた。

ところが少し以前に、海外ではRPGに新たな動きが起きていた。そう、『ダンジョン・マスター』だ。

このゲーム、『ウィザードリィ』や『ウルティマ』から続いてきた、ダンジョン戦闘がメインのゲーム。でも、リアルタイム性やマウス・インターフェースを取り入れたことで、このジャンルに革新的な変化をもたらした。そしてこの年、このソフトは98、X68に移植された。

一昔前、線だけで構成されていたダンジョン。それがグラフィック性を高め、プレイヤーに現実味を感じさせるシステムが生まれつつあったのだ。

◀『ダンジョン・マスター』リアルタイムで進行する3DダンジョンRPG。マウスによる簡単操作も魅力だった。●ビクター音楽産業

▶『ウルティマV』グラフィック、操作性がさらによくなった。行方不明のロード・ブリティッシュを探せ！ ●ポニーキャニオン

'90年―読者が選んだ人気ソフトベスト10

順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル
1	サイレントメビウス	ガイナックス	AVG
2	サークII	マイクロキャビン	ACT+RPG
3	シムシティ	イマジニア	SLG
4	信長の野望・武将風雲録	光栄	SLG
5	ポピュラス	イマジニア	SLG
6	大戦略III'90	システムソフト	SLG
7	ウィザードリィV	アスキー	RPG
8	三國志II	光栄	SLG
9	銀河英雄伝説	ボーステック	SLG
10	ダイナソア	日本ファルコム	RPG

コメント：これまで1位の座をゆずらなかったRPGが、『サイメビ』という強敵によってついにその座をあけ渡した1990年。さらに特徴的なのはベスト10中6作品がSLGと、まさにSLGの「当り年」だったこと。『シムシティ』や『ポピュラス』といった海外ゲームの移植作品なども登場し、この年SLGは最も活気のあるジャンルだったね。あと、2位の『サークII』はPCエンジン版が最近発売され、パソコン版の『III』も発売間近だ。

◀増田未亜、深津絵里。アメリカゲーム特集。『ポピュラス』『シムシティ』『ダンジョン・マスター』など紹介。ゲーム作者からのメッセージコラムあり。付録はシステムソフト特集。

◀Ribbon、相川恵里。『ポピュラス』『インペリアル・フォース』など、ニュータイプ・ゲームを特集。安田均氏をはじめとする、連載陣によるコラム。付録は攻略特集。

◀宍戸留美、田中陽子。『大航海時代』など人気SLGの攻略特集。川又千秋氏と荒俣宏氏の対談。「ロードス島戦記」OVA紹介。付録は『ポピュラス』完全攻略。

SOFT 戦国と海外、SLGの新たな可能性

◀『ポピュラス』神となり信者を導き、邪教を倒す。●イマジニア

◀『サイレントメビウス』人気AVG。●ガイナックス

◀『エメラルドドラゴン』●バショウ・ハウス／グローディア

この年は、SLGがバラエティ豊かになってきた。海外では、神と悪魔の対決を描く『ポピュラス』、都市計画シミュレーション『シムシティ』のように、新たな視点で作られたシミュレーションが登場。

国内では、光栄が「リコエイションシリーズ」というジャンルを提唱。SLGとRPGの要素を持ち、プレイするたびに違った展開になる『大航海時代』『ランペルール』を発表している。

また、上杉謙信の生涯を描く映画をゲーム化したコナミの『天と地と』、多くの戦国大名からひとりを選べるシステムソフトの『天下統一』などにより、戦国時代をテーマにしたSLGの層が厚くなったことも見逃せない。

そのほか、麻宮騎亜の人気コミックのAVG化『サイレントメビウス』、劇的な物語のRPG『エメラルドドラゴン』など、ストーリー重視のゲームが大ヒットしたことを付け加えておく。

◀『天と地と』戦国映画がSLGになった。●コナミ

▶『天下統一』スタートはキミ次第。●システムソフト

この年気になる●メーカー&クリエイター

『キング・オブ・マジック』『レジオナルパワー』『株式シミュレーション』『麻雀武蔵』……。コスモスコンピューターはファンタジー、SF、投資、テーブルゲームなど多岐にわたるSLGを作り続けている。『レジオナルパワー』はパート2が発売され、最近追加シナリオとエディタのセットが発売されたけど、そのオープニング、豊富なデータにひかれたユーザーも多いはず。

◀鏡張りの部屋にビックリ！やけに広く見えるのだ。

▶『レジオナルパワー』。銀河宇宙が舞台の戦術級SLG。

1990

◀和久井映見、小林彩子。『大航海時代』『ウィザードリィV』などの攻略特集。また、「ロードス島戦記」OVAの画面を初公開。付録は『天と地と』「天下統一」の攻略。

◀西田ひかる、寺尾友美。『ウィザードリィV』などの攻略を特集。日本ファルコムの新作2本の紹介、「ロードス島戦記」イベント記事。付録は『ウルティマV』攻略。

◀田中陽子、早坂好恵。特集は「サイレントメビウス」をはじめ、新作の紹介。ロー・アダムズによる、AVG『LOOM』の批評。付録は『ロードス島戦記』OVA版徹底解析。

SOFT 思わず腰を抜かしてしまうソフト!

右にあげた2本のソフトは、どちらもキワモノっぽい内容でありながら、大人気となった作品だ。

『ラスト・ハルマゲドン』は、人類滅亡後のある星を舞台に、魔族とエイリアンの戦いを描く、おどろおどろしい雰囲気のRPG。この年は、PCエンジンCD-ROM版が発表された。パソコンゲームが、容易に家庭用ゲーム機に移植されるようになったわけだ。『パロディウスだ!』は『グラディウス』をパロッた爆笑STG。MSXで出たんだけど、あまりの人気にアーケード版まで作られた。面白いケースだ。

◀『ラスト・ハルマゲドン』PCエンジン版登場。●ブレイン・グレイ

▶『パロディウスだ!』アーケード版登場。●コナミ

etc. 花博はアミューズメント実験場!

この年の4月から、半年にわたって大阪・鶴見緑地で開催されていた「花の万博」。ここでは、さまざまな企業パビリオンで、壮大なアミューズメント施設が設置された。

とくにナムコの『ギャラクシアン^3』は、かなりの話題を呼んでいたのだ。

28人の客をぐるりと囲む360度マルチスクリーン。そしてその中で迫力の3Dシューテングを体験する。

リアルタイムで映しだされるCG世界に、プレイヤーが参加。映画のようなエンターテインメント性を持ったゲームの出現は、その後のアミューズメント業界にも大きな影響を与えたのだった。ナムコ自身も、システムに改良を加え続けている。

花博ではそのほか、ナムコのゲームを実物大スケールで体験できる『ドルアーガの塔』なども出展されていた。

◀多人数参加型、驚異の3Dアミューズメント『ギャラクシアン^3』。●ナムコ

◀『ウィザードリィV』日本語版発売。ますます複雑になる謎がなんとも魅力だ。

佐藤忍ちゃん。「私を好きならキレイに撮って」のニコン、「ニッポン・チャ・チャ・チャ」のカルビー、花王ピュアなどのCFに出演していた。

◀桜井幸子、Ribbon。『ランペルール』『シムシティ』などのSLG攻略特集。ロー・アダムズのジパング旅日記など。付録は『サイレントメビウス』データファイル。

◀小川範子、早坂好恵。秋の新作ソフト攻略特集。「ロードス島戦記」OVA第3弾紹介や、ピーター・モリニューへのインタビューを掲載。付録は『XakII』冒険ガイドブック。

◀杉本理恵、宍戸留美。パソコン、テーブルトーク、カードのRPG特集。『ブルトン・レイ』シナリオコンテスト大賞。付録はテーブルトークRPG『クリスタニア』特大編。

HARD 国産機種……新タイプ98の試みは!?

国産パソコンを振り返ってみよう。まず98だけど、当時、日本電気が東芝、エプソンなどに続きノートタイプの『98NOTE』を発表した。一方、デスクトップは32ビットNESAバスを採用した『PC-H98』を発表。98がひとつの節目を迎えていた。

そのほかの機種では、富士通のTOWNS、シャープのX68000などのハードが定着し、現在に至っている。

最後に家庭用ゲーム機をのぞいてみると、ファミコンで『パワーグローブ』というコントローラーが出ていた。時代を先取りした周辺機器だったのだ。

◀PC-9801N。通称「98NOTE」。

▶PC-H98モデル70。通称『HYPER98』。

▲FM TOWNS。CD-ROMを前面に押し出したパソコン。このころのイメージガールは、宮沢りえだった。

▲X68000 SUPER-HDは、ウインドーシステム『SX-WINDOW』を搭載、処理速度も向上した。

▲ファミコンの新しいコントローラー、パワーグローブ（パックス）。手の動きで画面上のキャラクターを操作する。

- ●イラク、クウェートに侵攻
- ●礼宮文仁親王と川嶋紀子さまご結婚
- ●TBS秋山デスク宇宙へ
- ●第39回衆院選。社会党躍進するも自民安定
- ●台風19号縦断で各地に被害
- ●映画「天と地と」公開

◀誌上RPG『ロードス島戦記』が、ついにOVAに！

◀新年を飾るのは着物姿も美しい千堂あきほ。毎年恒例「日本のソフトハウス」全41社紹介は別冊付録。新作を一気に32本紹介。特集は『ダイナソア』が人気の日本ファルコム。

◀特別付録は「日本のソフトハウス」全国版、『ダイナソア』『信長の野望・武将風雲録』の徹底紹介も。巻末コミックに天下統一外伝がスタート。表紙は高橋由美子ちゃんだ。

◀『信長の野望・武将風雲録』スペシャル大特集。『信長の野望』を徹底考察。別冊付録は『ダイナソア』完全攻略本だ。『ロードモナーク』のスクープも見逃せない一冊だった。

SOFT SLGの大躍進! ゲームの可能性

◀『プリンセスメーカー』娘をうまく育てて、ゆくゆくは玉の輿にのってお姫様に…という淡い父の夢をシミュレートした子育てSLG。●ガイナックス

▶『信長の野望・武将風雲録』戦国SLGの原点であり王道である名作の最新版。より洗練され、SLGの最高峰と呼ぶにふさわしいものとなっている。

ここ数年、パソコンゲームの中心にはRPGが君臨し続けてきた。ところが'90年代に突入すると、これまで2番手以降に甘んじてきたSLGが、台頭してきたのである。これは、これまでのSLGの王道であった「戦争SLG」とはまったく違う、新しい方向性を持ったSLGが登場してきたため。たとえば、鉄道会社経営SLGの『A列車で行こうIII』や、地方行政SLGの『シムシティ』、子供育成SLG『プリンセスメーカー』、文明開化SLG『シヴィライゼーション』などが挙げられる。これら新しいSLGの方向性は、これからもさらに広がってゆくことは間違いない。このほか、クイズゲームやディスクマガジンといった、新しいジャンルのゲームもどんどん登場してきている。これからどんなジャンルのゲームが登場してくるのだろうか？

'91年―読者が選んだ人気ソフトベスト10

順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	コメント
1	プリンセスメーカー	ガイナックス	SLG	圧倒的な得票数で文句なしの第1位を獲得したのが『プリメ』だ！これでガイナックスは2年連続の大賞受賞となった。「女の子を育てる」という誰も考えなかったSLGは、日本全国のパソコンゲーマーたちを「花嫁の父」にしてしまった。もうすぐ発売の『プリメ2』を心待ちにしている読者も多いはず。あと、Hゲームでランクインという初の快挙を成し遂げた『ランスIII』。Hなグラフィックとたたみかけるギャグで、女の子にも人気のあるゲームなのだ。
2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	RPG	
3	ブランディッシュ	日本ファルコム	RPG	
4	アルシャーク	ライトスタッフ	RPG	
5	ヴェインドリーム	グローディア	RPG	
6	ウィザードリィ BCF	アスキー	RPG	
7	ランスIII ーリーザス陥落ー	アリスソフト	RPG	
8	アトラス	アートディンク	SLG	
9	パロディウスだ!	コナミ	STG	
10	銀河英雄伝説II	ボーステック	SLG	

◀『ロードモナーク』『ダイナソア』を擁する日本ファルコムと「サイレントメビウス」の劇場公開直前特集。表紙はRibbonの3人。連載コミック「トップをねらえ」も好調。

◀「人気作家の野望」では黒田幸弘氏、出渕裕氏ら5人の著名人のパソコンライフを紹介。盛り上がるSLGブームを受けての特別企画「SLG新作大辞典」も見逃せない。

◀表紙は石田ひかりちゃん。別冊付録は「プリンセスメーカー・女王養成マガジン」だった。特集は『アルシャーク・ミッションファイナル』「ロー・アダムスのCGDC事情」。

SOFT RPG健在! さらなる発展へ!!

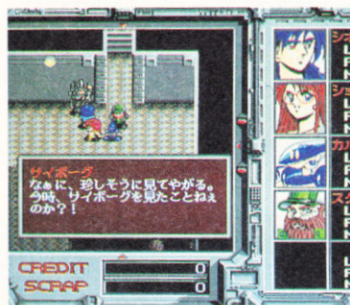
SLGの勢いに負けることなくRPGの勢力も充分すごい。日本ファルコムの『ダイナソア』『ブランディッシュ』を筆頭に『続ダンジョンマスター』『アルシャーク』『ロードス島戦記II』『ドラッケン』など、大作は目白押しだ。そのシステムなどにも工夫が見られ、それぞれが千差万別の魅力を持つようになっている。たとえば『アルシャーク』では真上から見下ろし型のウインドーとダメージなど戦闘結果をすべてビジュアルで表現している。カーソルでマップ上をクリックすることによって移動を決定する『ブランディッシュ』、あくまで3Dの地下ダンジョンという基本線をいく『ダンジョン・マスター』など、どれもRPGという言葉でひとくくりにできるものではない。

RPGという器があまりに大きいために気づかずにいるが、その差別化、広がり方はSLGのそれに勝るとも劣らない規模なのかもしれない。

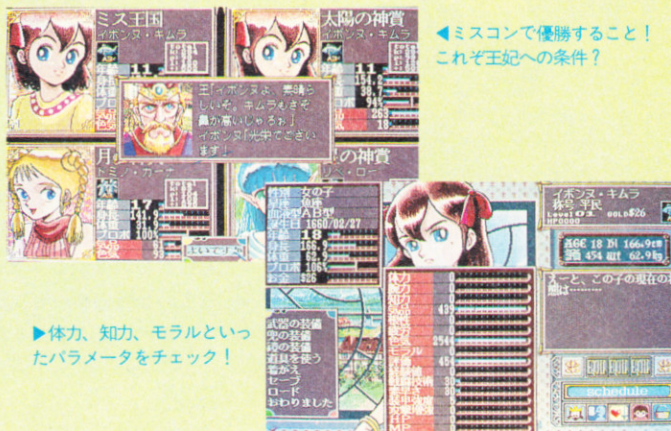
◀『ロードモナーク』ファルコム10周年記念作品。●日本ファルコム

◀『ロードス島戦記II』人気RPG第2弾。●ハミングバードソフト

◀『ダイナソア』ファルコム入魂の3DRPG。●日本ファルコム

◀『アルシャーク』宇宙が舞台のRPG。●ライトスタッフ

▶『ドラッケン』360度自由自在の方向転換。●富士通

この年気になる メーカー&クリエイター

老若男女をとわず父の気持ちを味わえてしまうという異色の子育てSLGソフト『プリンセスメーカー』は『トップをねらえ！』『ふしぎの海のナディア』などで有名なガイナックスの製作。ちょっとHな『電脳学園』シリーズや、『マイティバトルスキンパニック』などのソフトも手掛けているので、未体験の方はそちらの方も試してみてはいかがだろう？

◀ミスコンで優勝すること！これぞ王妃への条件？

▶体力、知力、モラルといったパラメータをチェック！

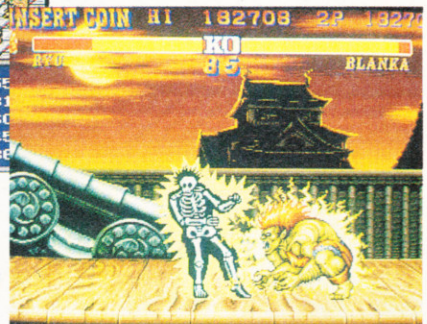
1991

◀「プリンセスメーカー」「大戦略」を扱った爆笑文庫が付録で登場。「ヴェインドリーム」「アルシャーク」の特集も。表紙は「やまかつウインク」(おぼえてるよね)横山知枝。

◀西田ひかるちゃんの笑顔が夏にさわやかだった8月号。3年連続8月に登場なのだ。付録はSLGの老舗、光栄の特集「ザ・光栄」。連載コミック「ムーンクエスト」も好調。

◀CoCoのメンバーがにぎやかそうな9月号。巻頭グラビアはRibbon。「サイレントメビウス」の劇場版公開直前のため、関連記事も多い。付録は「サーク」冒険ガイド。

SOFT スーファミ、ストII、メガCD……

◀「ファイナルファンタジーIV」綺麗な画面だ。●スクウェア

▶「ストリートファイターII」世間を騒がせた。●カプコン

コンシューマー部門では任天堂の怪物マシン「スーパーファミコン」、セガはメガドライブの拡張ユニット「メガCD」を発売、その市場に強烈な活力が生まれ、『ファイナルファンタジーIV』『ゼルダの伝説』といった名作ソフトも数多く発売された。そんな中、ゲーセンでもスーパーヒットが生まれていた。『ストリートファイターII』通称ストIIがそれだ。対戦ゲームの醍醐味をいやというほどに教えてくれたこのゲームは'92年、スーパーファミコン版として登場、ここでも大ヒットをとばすことになる。

etc. ゲーセンはバーチャルサーキット

㊙スーパーファミコン コンプPRG創刊

4月、スーファミの普及に伴い、「㊙ファミコン」が、「㊙スーパーファミコン」に変身して創刊した。11月、「コンプRPG」創刊。テーブルトークRPG「ガープス」のルール解説記事が評判を呼びたちまち完売、雑誌では異例の増刷を行った。

付録に『クリスタニアRPG 2』が、別冊「コンプRPG」が創刊されるなど、テーブルトークRPGに人気が集中。新連載コミック『ムーンクエスト』も好調、『天下統一2』や『ダンジョンマスター』などゲームのコミック化も盛んに行われている。

ゲーセンではストIIの他にレーシングゲームが人気を呼んでおり、コンプでも特別企画を持った。

8人対戦型のウイニングラン'91はスト2とならぶ『対戦』の場となり、3画面で迫力の3Dグラフィックを堪能できるF-1ゲーム『ドライバーズアイ』ロサンゼルスからニューヨークまでの北アメリカ横断レースを、豊富なイベントをクリアしながら満喫する『ラッドモービル』など、当時のゲーセンはさながらバーチャルサーキットだったのだ。

◀「ウイニングラン'91」ポリゴン、通信の技術はナムコのお家芸だ。

▶恒例の巻末連載コミックは「ムーンクエスト」桐嶋たける先生の快作

◀「ロードス島戦記II」「ブランディッシュ」「プリンセスメーカー」など人気ゲームの攻略、読み切りコミック「天下統一2」など。表紙は具志堅ティナちゃんでした。

◀「ロボクラッシュ98」「ロードス島戦記II」など。巻頭グラビアは小川範子ちゃん、表紙は牧瀬里穂ちゃん。短期集中連載コミック「ダンジョン・マスター」も好評。

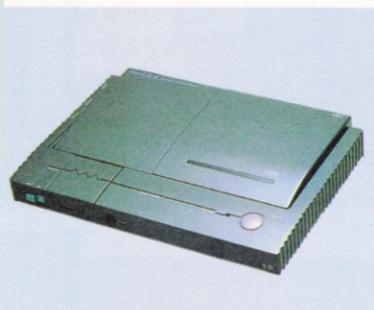
◀別冊付録は「ぽっぷるメイル」「ブランディッシュ」「アドバンスド・ロードモナーク」など「日本ファルコム」特集。杉本理恵ちゃんの笑顔が一年のしめくくりなのだ。

HARD CD-ROMとマックの進出

アップル社やPCエンジンなどが強力にCD-ROM化を推進する中で、低価格マッキントッシュ『Classic』そして『メガCD』が登場。ソニーとフィリップスの間にCD-Iという標準フォーマットも決まり、世の中CD-ROM！かと思いきや、なぜかうまくいかない。そんななか、スーパーファミコンが登場、またしても任天堂の強さとうまさを見せ付けられてしまうのだった……。

パソコン界ではアップルの進出成功がめざましく、静かなブームとしてマックが広く一般に浸透していった。

◀メガCDをドッキングすることでメガドラは最強に！

▶CD-ROM一体型の「PCエンジンDUO」も登場。

▲何かと話題の多い「スーパーファミコン」もこの年にデビュー。有名なパソコンゲームの移植も相次ぐ。

▲「PC-98DO＋」。88のソフトを走らせることができる98として登場した98DOの後継機。

▲高価なパソコンの代名詞だったマックにも低価格戦略機が登場。その名も「Classic」売れ行きも好調。

●湾岸戦争勃発、国連軍「砂漠の嵐」作戦決行
●宮沢りえ写真集「サンタフェ」発売
●貴花田、史上最年少で関脇に昇進

◀ストIIの主人公といったらやっぱリュウだろう、な。

1992

◀大人気イラストレーター7人によるイラスト競演を特集として掲載。巻末連載マンガ「ダンジョンマスター」が連載3回で終了したが、好評のため4月号から再連載が決定した。

◀表紙には、現在大人気のアイドル中江有里ちゃんを起用。特集部分は2つに分けられ、それぞれ戦国ゲーム最前線、日本ファルコム最新3大ゲームとしてさまざまなソフトを紹介。

◀光栄発売の歴史シミュレーションの傑作『三國志III』を総力特集。システム紹介から登場する地名、それから豊富なリプレイ・データを満載し、『三國志III』の魅力を徹底解析。

SOFT 時代はCD-ROMに移行していく

'92年、つまり去年のゲーム業界の動きはちょっと面白い。98に代表されるパソコンゲーム業界ではあまり大きな動きはなかったが、スーパーファミコンやメガドライブなどの家庭用ゲーム機のほうには、かなり大きな変化が現れた年だった。まずはセガとビクターとの提携によって実現したCD-ROM搭載メガドライブ「ワンダーメガ」の登場。そしてスーパーファミコンのCD-ROMアダプタ開発宣言。ソフトのほうでも『ストリートファイターII』や『ドラゴンクエストV』の登場があったし、実に過激な1年であった。一方パソコンの方ではRPGとSLGのソフトにいくつかの収穫があった。たとえばサイバー感覚あふれるRPG『幻影都市』や、歴史SLGの傑作『三國志III』等がある。これらは今後の展開が楽しみな2タイトルである。

◀『幻影都市』
近未来の香港を舞台にしたサイバー感覚あふれるRPG。スリルあるストーリー展開が秀逸。●マイクロキャビン

▶『三國志III』
『三國志』シリーズの決定版とも言える中国の後漢末期を舞台にしたシミュレーションゲーム。●光栄

'92年―読者が選んだ人気ソフトベスト10

順位	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	コメント
1	三國志III	光栄	SLG	光栄が初の大賞受賞。しかも1位2位を独占し、ベスト10内に3本もランクインする快挙を果たした。また、SLGが6本ランクインするなどSLG大人気の1年だった。また、昨年の『プリメ』に続き、『卒業』が5位にランクインし、成長シミュレーションが市民権を得てきたことがうかがえる。ほかには「必殺技」など、アーケードで大人気の『ストII』を意識した、『ソードダンサー』で新鋭ソフトハウスながらランクインを果たしたTGLも注目だ！
2	信長の野望・武将風雲録	光栄	SLG	
3	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	日本ファルコム	RPG	
4	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	AVG	
5	卒業	ジャパンホームビデオ	SLG	
6	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	ACT+RPG	
7	ロボクラッシュ98	システムソフト	SLG	
8	大戦略IV	システムソフト	SLG	
9	太閤立志伝	光栄	SLG	
10	ソードダンサー	TGL	ACT+RPG	

◀ソフトハウス特集として、光栄、ガイナックス、日本ファルコムを取り上げ、それぞれの目玉のソフトを紹介している。誌上ライブは「クリスタニア」の第3部がスタート。

◀特集は話題のSLG『三國志III』のリプレイ企画と、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説III』の徹底紹介だ。表紙は『ゼルダの伝説』のCMに登場した新島弥生ちゃんを起用。

◀特集は『噂の新作すっぱ抜き』と題し、話題の『プリンセスメーカー2』『銀河英雄伝説III』『大戦略IV』を紹介。その他に付録で『三國志III』の兵器図説とコミックを掲載。

SOFT シミュレーションは熟成の時代へ

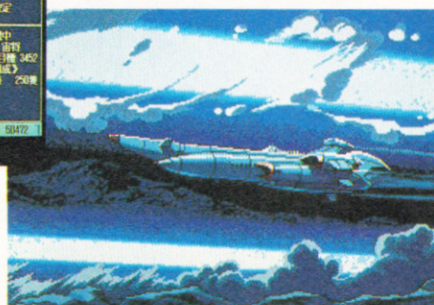
◀『ロボクラッシュ98』SFシミュレーション。●システムソフト

◀『川中島異聞録』RPG色の強いSLG。●呉ソフトウェア工房

◀『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』●日本ファルコム

'91年はシミュレーション全盛の時代であったが、それが'92年に入ると熟成の域に達してくる。昨年は本当に良質で、それでいて個性的なソフトが数多く登場しているのだ。中でもコンプティーク誌上で連載していた読者参加ゲームのソフト化、『ロボクラッシュ98』や、RPGの要素をふんだんに取り入れた『川中島異聞録』、そして宇宙艦隊シミュレーションの雄『シュヴァルツシルトIII』が、明らかに'92年のシミュレーションをリードした仕上がりになっている。もちろんこの年の代表作の座は光栄の『三國志III』からは動かないけど、個性が光るということで言えばこれらのソフト群は忘れがたい。それからAVGのジャンルでは、『ふしぎの海のナディア』がある。ガイナックスの丁寧な演出・グラフィックスには本当に頭が下がる。RPGでは『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』が当たりの作品だと言えるだろう。

◀『シュヴァルツシルトIII』●工画堂スタジオ

▶『ふしぎの海のナディア』●ガイナックス

この年気になる●メーカー&クリエイター

『シムシティ』に代表される『シム』シリーズを日本に紹介した会社、イマジニアの動きにこの年は注目したい。海外のすばらしいシミュレーションやパズルゲームを、次々と日本版にして話題をさらうお手並みは、他のソフトメーカーを寄せ付けないものがあった。特に昨年の98版『レミングス』の発売は、待ちわびてきた人が多かっただけにとてもうれしいニュースとなった。

◀『レミングス』異色のパズル・ゲーム。●イマジニア

▶『パワーモンガー』新型SLGの傑作。●イマジニア

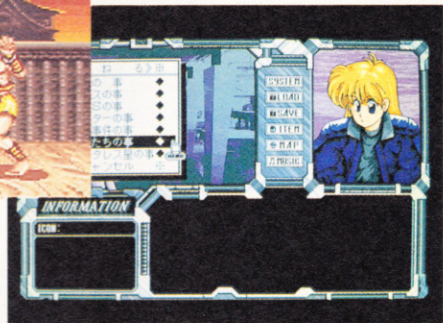
◀夏の特集として、『大戦略IV』『ドラゴン創世紀』『蒼き狼と白き牝鹿』の３本を徹底紹介。その他に付録として『フォーチュン・クエスト』等の噂の新作を緊急掲載。

◀今話題の美少女アイドル、一色紗英ちゃんが表紙。さらに少年コンプを筆頭とする100ページのコミックを付録としてつけ、超豪華な内容だ。特集は光栄と日本ファルコム。

◀別冊付録に安田均氏監修のテーブルトークRPG大全を企画。さらに本誌特集の方で『プリンセスメーカー２』などの主人公育成型シミュレーションゲームを徹底解剖。

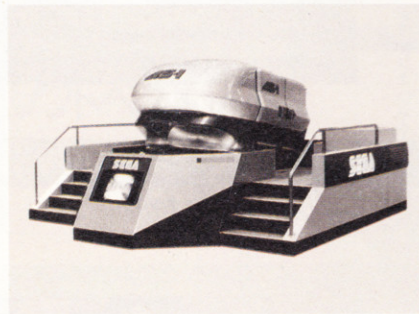
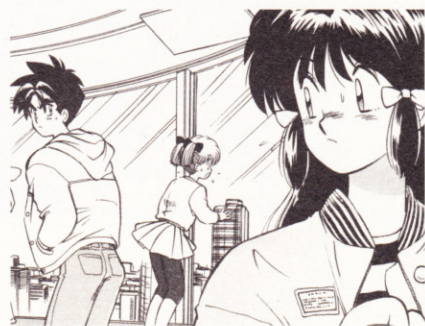
SOFT 格闘ゲームの一大ブームが到来!

昨年のゲームシーンの中でスーパーファミコンで発売された『ストリートファイターII』の影響というのは、本当に巨大だった。以前にも対戦格闘ゲームというものは数多く存在したが、ここまではやったソフトはかつて１本もなかったはず。それこそいついかなるときでも、どこかで誰かが『ストII』を話題にしていたというのは、はっきりいって異常事態であった。一方、ちょっとしたAVGの佳作として『宇宙冒険少女NAMI』という作品が昨年登場している。マニュアルいらずの操作性は、好感の持てる作りだった。

◀『ストリートファイターII』格闘ゲームの傑作。●カプコン

▶『宇宙冒険少女NAMI～海の悪魔～』●小学館

etc. バーチャル・リアリティが大活躍

昨年は、ハイテクを使ったムーブメントがゲーム業界全体を席巻した年であった。バーチャル・リアリティやマルチメディアといった、新しいハイテク用語が話題になったのも昨年のことである。特にバーチャル・リアリティはアーケード・シーンで大活躍しており、中でもセガとナムコの動きはまったく目が離せない１年となった。ナムコはお得意の３Dグラフィックスの技術を使い、『スターブレード』『ソル・バルウ』といったゲームを投入してきたし、セガも体感マシンの『AS-1』や、独自のグラフィックス・チップを搭載した３Dレーシング・ゲーム『バーチャ・レーシング』を登場させている。

一方コンプティークの動きとしては、絶大な人気を誇った連載小説「パンゲア」が終了し、同じく松枝蔵人氏による「瑠璃丸伝」の連載が開始された。

◀セガの体感マシン「AS-1」。バーチャル・リアリティ体験が簡単にできるぞ。

◀「忍者家族　瑠璃丸伝」。世紀末の東京に忍者が大集合する、冒険活劇小説だ。

㊙メガドライブ創刊

8月に「㊙PCエンジン」の増刊号として「㊙メガドライブ」が創刊。「メガドライブBEST50」「ダーク・ウィザード独占攻略本」の２大付録つき。「『ロードス島戦記』がメガCDに移植!!」、「『ソニック２』の５つの!?」などの情報が、誌面を飾った。

◀「ゲームで楽しむ原作の快楽」と題した特集で、『フォーチュン・クエスト』『銀河英雄伝説III』『地球防衛少女イコちゃん』等、合計5本の作品を原作ごと徹底解説。

◀付録に「信長カルトクイズ1000問＋すごろくゲーム」。さらに年末特別企画として、'92年に発売されたソフトの中から厳選58本を完全紹介した号。超充実の内容であった。

◀とってもかわいい西田ひかるちゃんを表紙に起用。さらに2大特集&2大付録という企画で、すでに発売されたソフトから発売直前のソフトまでを一挙に紹介した内容となった。

HARD 技術の向上で良いマシンが安く手に入る

昨年は、ハードの技術的な面が飛躍的に進歩した年であった。98ではCPUが386から486へとシフトし、ノートパソコンもアクティブマトリクスのカラー液晶なるものが登場して、あっという間にカラー化が可能になってしまった。そしてこれまで夢のパソコンと言われていたMacは、安価である程度の速度が得られる〝低価格Mac〟が登場し、ますますユーザーが増えていく気配を見せている。これもすべて小型化の技術やCPUの開発技術が向上して、マシン自体のコストパフォーマンスが上がったからだ。

◀セガ・日本ビクターから発売された「ワンダーメガ」。

▶シャープの最新機種「X68000 Compact XVI」。

▲NEC初の486搭載マシン「PC-H9801 model 80」。H98シリーズの最上位機種だ。

▲エプソンのカラー液晶パソコン「PC-386BOOK LC」。アクティブマトリクス方式で同時16色の表示が可能。

▲Macのノートタイプとして登場した「Macintosh PowerBook 100」。夢のマックがとうとう買える値段に!

1992 NEWS

- ●バルセロナ・オリンピック開幕
- ●アメリカ大統領選で、クリントン候補が勝利
- ●貴花田関と宮沢りえ、突然の婚約発表
- ●佐川急便疑惑事件により国会空転
- ●桜田淳子が統一教会の合同結婚式に参加
- ●ナムコ・ワンダーエッグが二子玉川にオープン

◀『プリンセスメーカー』が話題になり続けた一年だった。

そして 1993〜

'93年を迎えるにあたり大幅な誌面刷新を図った、新生コンプティーク。はたしてその手ごたえは……？

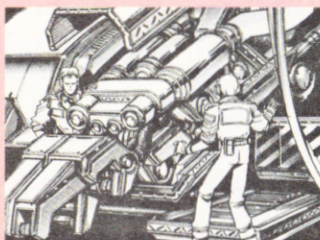
誌面刷新第１号の表紙を飾ったのは高橋かおりちゃん。子役として活躍してきたかおりちゃんのキャリアはなんと15年！（コンプティークより長い！）彼女の魅力を借りて、いっそう再発進へ弾みをつけていくぞ！

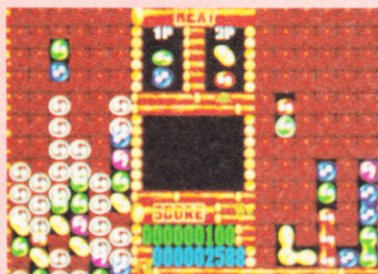
１月号からの新連載も数多く用意されている。読者参加による誌上RPG「光の伝説」は今までの誌上RPGとは一線を画する一風変わったものになっている。袋とじの「福袋」もさらにボリュームアップし「大福袋」へ変身、コミックもイッキに３本、「DARK Princess」「タスト・ソラーズ」「IDATEN」が新連載を開始！

また期待のスペースオペラ巨編「ジークフリート」も連載開始した。人気の「ロボクラッシュ」も近々新装開店の予定だ。これからの展開に乞うご期待というところだ。

▲『マスター オブ モンスターズFINAL』は究極の魔術SLG。●システムソフト

▲爆笑AVG『地球防衛少女イコちゃん』のカードバトルは必見だぞ。●グローバルデータ通信

▲OVAよりのゲーム化『ビースト三獣士』。コンセプトを活かしたゲームになっている。

▲「ロボクラッシュ」は新装開店を目指して準備中。みんなの意見を待つ。

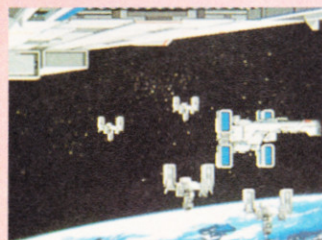
▲「イース」につづいて「イースII」のアニメーションも、現在製作されているぞ。

▼いろんなゲームが目白押しな'93年はコンプティークの年だ!

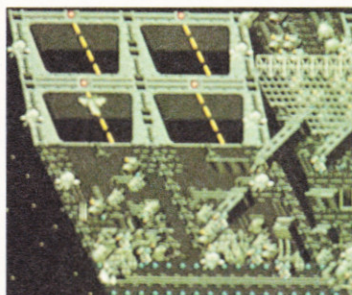
▲上から「ぷよ」が落ちてくるぞ。
●コンパイル

通刊100号記念の2月号はドラマ、CMで大活躍の裕木奈江ちゃんがカバーガール。「DRAGON GYM」にも登場して透明感あふれる彼女を堪能できるだろう。

連載陣にリーダーズチャレンジシリーズの最新企画「エルダーストーン戦記」を加え、誌面の充実度もさらに向上。早さも自慢の「NEW SOFT MAKING」も充実、『トキオ　東京都第24区』『ロボクラッシュ2』『3×3 EYES』『KO世紀 ビースト三獣士』といった話題のソフトを徹底レビュー。ソフト攻略ページ「HOW TO WIN」も話題のソフト、をずらり14本をばっちり完全攻略。

名物の別冊付録も豪華に、ゲームメーカーサウンド大列伝「'93年ゲームミュージックNOW」アーンド『ポピュラス2』攻略ガイド「オリンポスへの道」を用意。さらに最新マシンPC-9821を徹底研究、ハードの情報だってシッカリサポートしているのだ。今後のコンプにもご期待を!

▲シミュレーションの雄アートディンクの新作は、スペースコロニーシミュレーション。

▲『シュヴァルツシルトIV』のリリース迫る。今回のシナリオと新システムは?

▲講談社ヤングマガジンで連載中の「3×3 EYES」もゲーム化される。

▲『シムシティ』よりもリアルにコロニーを維持していく『トキオ』も紹介してるぞ。

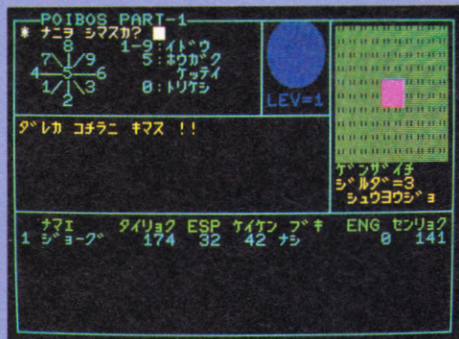
エピローグ

▶過去的なパソコンゲームの形態。パソコンゲームというとこんな感じのものだったんだから驚きだ。

ここは　村はずれの丘の上。南には海が見える。　あなたは：

さて、駆け足でパソコンの10年を見てきたけど、どうだったかな？　興味深かったり、意外と変化がないなと思ったり、強烈にショックを受けたりと、いろんな人がいると思う。さて、この10年はズバリ準備の10年。パソコンの世界も'93年からは大きく変わっていくだろう。前兆は特集の随所に見られたはず。メディアミックスやハードの性能アップ。そして記憶媒体の格段の進化。ソフトの流れを見るだけでもなにかが変わろうとしているのだ。新しいソフトが、新しい感動がキミを待っている。

◀『プリンセスメーカー2』
●ガイナックス

▶シミュレーションの新しい形がこのゲームには存在している。

▲10年前のアドベンチャーゲームの形態。かな入力のコマンドに背景など。情報はプレイヤーの想像力とテキストのみ。

▲たった10年間でも、ゲームはこれだけ進化しているんだ。ハードの先端技術が「アーケードゲーム」に、ソフトの先端技術が「ゲームソフト」に反映されているからだ。

いま現在でもプレイできるゲームの情報量はものすごいものだ。しゃべる、アニメーションする、音楽もなる、やりたいことがやれる。そこまで進化した時、ゲームはゲームではない。映画か、現実か。まぁ、そんなことはどうでもいいのかもしれない。10年前のコンプをめくった時のパッションは「面白いものに会いたい」だったはずだ。コンプも11年目に突入。ソフト、ハード、クリエイター、どれもが面白くなっていくはずである。さぁ10年前のパッションを持って、もう一度ページをめくってみよう！

▲CD-ROM。この記憶媒体の持つポテンシャルはこれからも向上していくだろう。

▲ゲームも媒体にあわせて進化する！　それも我々の常識を超えたスピードで、より美しく、リアルに、そして、より面白く。

そして未来へ…

イラストレーション 高田明美

英雄伝説 II

The Legend Of Heroes II

友情をつたえて——。
前作・英雄伝説で活躍したキャラクターたちと各地で出会い、
父セリオスの広げた友情の輪をアトラスが旅する。
友情の絆はいっそう強くなり、冒険者に勇気と力を与える。

英雄たちの伝説は受け継がれる。

PC-98版・PC-88版好評発売中!!

■PC-9801VM/UV以降 PC286/386シリーズ 5"2HD×5、3.5"2HD×5 定価9,800円(税別) ■PC-8801SR以降 5"2D×9 定価9,800円(税別)

親切設計はそのままに、すべてがグレードアップ!!

●MPの表示・概念を一新
これまでのMPとはまったく違った新システムを採用。
数字によるMPの表示を排除。使用可能な呪文キャパを表示し、より臨場感あふれる戦闘を実現。

●呪文の充実
単独呪文と全体呪文を区別。敵全体に攻撃可能なイグナに加え、新しい呪文も登場。攻撃の呪文もさらに充実。

●モンスターが戦闘画面上でアニメ処理
100体に及ぶ個性あふれるモンスターがアニメーションで動く。
防御・呪文・特殊攻撃など、様々な動きを見せてくれる。

●さらに進化したオートバトル
前作好評だったAI機能搭載によるオートバトルがさらにグレードアップ。より効率的な戦闘を実現。
ビジュアルはすべて400ラインに変更され、BGMもサウンドボードやスピークボードに対応。

●環境の充実
前作同様に各種ボードへの対応。またRAMドライブへの対応や、HDへのインストールが可能など、さらに環境は充実しています。

〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501